

CONTENIDO

	Página
INTRODUCCIÓN	9
ACERTIJOS	11
Soluciones.....	17
ADIVINANZAS	19
CANCIONES	24
Chuchuwa	25
Cuando tengas muchas ganas.....	26
El hoyo en el fondo de la mar.....	28
El reloj.	30
La orquesta de animales.	31
Las Naciones unidas.....	32
Mambrú.....	33
Meter la mano	35
Toque de bandera.....	36
Vamos a casar un león	37
Viajar en tren.....	38
CHISTES.....	39
COPLAS	44
CUENTOS	47
El conejito ingenioso	48
El enano saltarín	51

El príncipe y el mendigo	54
El rey, el mar y el delfín	56
La oruga y el gusanito	58
La pequeña cerillera.....	60
La superbruja	63
La varita gastada.....	66
Las habichuelas mágicas	68
Merlín el mago	71
Una jirafa estirada	73
 EJERCICIOS Y JUEGOS DE PSICMOTRICIDAD FINA.....	 76
Ejercicio 1.....	77
Ejercicio 2.....	78
Ejercicio 3.....	79
Ejercicio 4.....	80
Ejercicio5.....	81
Ejercicio 6.....	82
Ejercicio 7.....	83
Ejercicio 8	84
Ejercicio 9.....	85
Ejercicio 10.....	86
Ejercicio 11.....	87
Otros juegos y ejercicios	88
 EJERCICIOS Y JUEGOS DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA.....	 90
Juego 1: Las estatuas de marfil	91
Juego 2 : Baile de colores	91
Juego 3: La frontera	91
Juego 4: El gato y el ratón.....	92

Juego 5: Gigantes y enanos.....	92
Juego 6: La bomba.....	93
Juego 7: Pelotas de zig – zag	93
Juego 8: Los paquetes	93
Juego 9: El poste	94
Juego 10: Stop´doble	94
Juego 11: El ciempiés	95
Juego 12: La cebolla	95
Juego 13: La cremallera.....	95
Otros juegos y ejercicios	96
 FÁBULAS.....	 99
El león y el ratón	100
El ratón de la corte y el ratón del campo.....	101
El zorro y el cuervo.....	102
La cigarra y la hormiga.....	103
La liebre y la tortuga.....	104
La tortuga	106
La zorra y la cigüeña	107
La zorra y las uvas	108
Las gallinas gordas y flacas	110
Los dos amigos	111
 JUEGOS DIGITALES.....	 112
 JUEGOS NUMÉRICOS.....	 117
Juego 1	118
Juego 2	118
Juego 3	118

Juego 4	119
Juego 5	119
Juego 6	119
Juego 7	120
Juego 8	120
Juego 9	121
Juego 10.....	122
Soluciones	123
 LEYENDAS	 126
El canancol.....	127
El Chom	129
El fuego.....	132
El murciélago	136
El Mayab, la tierra del faisán y del venado.....	138
El sapo	140
El sol y la luna	143
La llorona	145
La xtabay	148
Los aluxes	151
 MANUALIDADES	 152
Brazaletes	153
Calcetín – marioneta	155
Flores	157
Gallina, gallo y pollitos.....	158
Joyero	159
La manzana	160
Marco de pasta	161

Página

Mariposa	163
Molinillo de viento.....	165
Robot.....	167
Rompecabezas	169
Serpiente de papel	170
Un avión de cartón	171
Un ramo de flores.....	172
 MITOS.....	 173
Del caos al universo	174
Dionisos y los piratas	175
El origen de las rosas.....	177
Las brujas.....	179
La formación de la vía láctea	180
Las orejas de burro del rey midas	182
Medusa y sus hermanas las Gorgonas.....	183
Oceanidas y Nereidas	185
Prometeo encadenado	186
Teseo y el minotauro.....	188
Unicornio	191
 POESÍAS	 193
A mi bandera mexicana.....	194
Al maestro	195
Bella primavera	196
Día de la madre.....	197
Doce de octubre	198
El árbol	199
Himno nacional.....	200

Página

La estrella viajera	201
¡México, patria mía!	202
Mi escuela rural	203
Padre Hidalgo.....	204
REFRANES	205
RIMAS	209
Abracadabra	210
Consejillos.....	211
Guac, cua, miau	213
Las frutas y verduras.....	214
Las gafas de la jirafa	215
Los animales	216
Manolito el caracol	218
Patasucia	219
Pinocho	219
Todos cuentan	219
TRABALENGUAS	220
REFLEXIONES SOBRE EL TRABAJO REALIZADO.....	225
BIBLIOGRAFÍA	226

INTRODUCCIÓN

"No hay hombre que no reciba el hábito mágico de la literatura, verso y prosa: toca al niño ya en rimas y juegos; hasta el adulto analfabeto llega en canciones y coplas, y en refranes y cuentos."

Dàmaso Alonso

Cuando se habla de literatura, se piensa enseguida, indiscutiblemente, en libros. Los libros son un mundo que se nos abre, cuando vamos leyendo y descubriendo pensamientos, fantasías, ideas, sueños, etc. de distintos autores. La literatura es una fuente de conocimiento inigualable.

La antología de literatura infantil es una herramienta de gran utilidad para cada docente, porque a través de los cuentos, las rimas, las canciones, las fábulas, los trabalenguas, entre otros puede propiciar que sus clases se desarrollen de manera agradable, en donde los alumnos se sientan a gusto, se diviertan y al mismo tiempo vayan adquiriendo hábitos por la lectura y una variedad de aprendizajes.

Es por esto, que es de suma importancia que en las escuelas primarias se propicie la literatura infantil en cada aula sin importar el grado y la edad de los niños.

La siguiente antología de literatura infantil está destinada especialmente para niños y niñas de cuarto grado de primaria, sin embargo también puede ser consultada por quien lo desee. En ella podrá encontrar una recopilación de acertijos, adivinanzas, canciones, chistes, coplas, cuentos, fábulas, leyendas, poesías, refranes, rimas y trabalenguas de distintos autores; además podrá hallar una variedad de juegos numéricos, manualidades, ejercicios y juegos de motricidad fina y gruesa.

Con esta recopilación de literatura infantil los niños y niñas pasaran momentos agradables que los transportaran a mundos de fantasía y diversión.

Antología de Literatura Infantil





ACERTIJOS



Un acertijo es un enigma o adivinanza que se propone como pasatiempo. (Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation)



ACERTIJOS

01. ¿Cuál es el número que si lo pones al revés vale menos?

02. ¿Cuál es el número que si le quitas la mitad vale cero?

03. Hay gatos en un cajón, cada gato en un rincón, cada gato ve tres gatos
¿sabes cuántos gatos son?

04. ¿Qué pesa más un kilo de hierro o un kilo de paja?



05. Si estás participando en una carrera y adelantas al segundo, ¿en qué posición terminarás la carrera?

06. De siete patos metidos en un cajón, ¿cuántos picos y patas son?

07. En un árbol hay siete perdices; si un cazador dispara y mata dos. ¿Cuántas perdices quedan en el árbol?

08. A un árbol subí, donde manzanas había, si manzanas no comí y manzanas no dejé. ¿Cuántas manzanas había?

09. Si digo cinco por cuatro veinte, más dos, igual a veintitrés. ¿Es verdad o mentira?

10. Si un ladrillo pesa un kilo más medio ladrillo. ¿Cuánto pesa ladrillo y medio?

11. ¿Cómo podrá repartir una madre tres patatas entre sus cuatro hijos?
12. ¿Cuál es el resultado de dividir 30 por $\frac{1}{2}$ y sumarle 10?
13. ¿Cuántas veces pueden restarse cinco de veinticinco?
14. Tengo tantas hermanas como hermanos, pero mis hermanos tienen la mitad de hermanos que de hermanas. ¿Cuántos somos?
15. Dos padres y dos hijos entran en una estación de "metro". Compran sólo tres entradas y pasan sin problemas, ¿cómo lo hicieron?
16. Una señora le dice a su amiga: «...hace dos días mi hijo tenía seis años, pero el año que viene tendrá nueve». ¿Es posible?
17. Un agricultor tiene 3 montones de paja en el prado y 4 montones en el pajar. Si los juntara todos ¿cuántos montones tendría?
18. En el cajón de tu armario tienes seis calcetines negros y seis calcetines azules. Si no hay luz y quieres sacar el mínimo número de calcetines para asegurarte que obtendrás un par del mismo color, ¿cuántos calcetines deberás sacar del cajón?
19. Si dos hombres hacen dos hoyos en dos días, ¿cuántos días necesita un sólo hombre para hacer un hoyo?



20. Si seis pintores pintan un edificio en tres días, ¿cuántos días tardarían nueve pintores?
21. ¿Por qué un hombre que tiene cuarenta y dos años de edad sólo ha podido celebrar diez cumpleaños?
22. ¿Por qué enloqueció el libro de matemáticas?
23. Si una niña se come un pastel en una hora,... ¿cuánto tardarán dos niñas en comerse dos pasteles?
24. Con las letras de «anula parábolas» construye una sola palabra.
25. ¿Qué palabra de cuatro letras contiene seis?
26. ¿Cuál es el día más largo de la semana?
27. ¿Cómo se debe decir: «la yema es blanca o las yemas son blancas»...?
28. Madrid empieza por M y termina por T. ¿Lo puedes explicar?
29. Acertijo muy, muy difícil: Palabra que tiene cinco «ies»
30. Más difícil todavía, ¿conoces alguna palabra con seis «ies»?
31. ¿Cuál es el animal que tiene las cinco vocales en su nombre?
32. ¿Nombre de varón que contiene las cinco vocales?
33. ¿Conoces alguna palabra con cinco «erres»?

34. ¿Qué es lo contrario de «no salgo»?
35. ¿Cuál es el mes más corto?
36. ¿Conoces alguna palabra con cinco «oes»?
37. ¿Cuál es el vegetal que, leído al revés, se convierte en animal?
38. ¿Qué nombre de flor tiene las cinco vocales?
39. ¿Qué palabra castellana escribiremos incorrectamente por mucho que nos empeñemos en escribirla correctamente?
40. ¿Qué hay al final del camino?
41. ¿Cuál es la profesión más alegre?
42. ¿Cuál es el juguete más egoísta?
43. Si Pepe es el abuelo de tu hijo,... ¿qué parentesco tendrás con Pepe?
44. ¿Cuántas mujeres entran en un huevo?
45. Entre nadie y ninguno, construyeron una casa, nadie salió



por la puerta y ninguno por la ventana. ¿Quién se quedo dentro?

46. ¿Cómo puede escribirse el nombre de un continente con una sola letra?

47. ¿Cómo puede escribirse el nombre de un continente sin letras?

48. ¿Qué letra es la última en irse?

49.- Un pastor tiene que pasar un lobo, una cabra y una lechuga a la otra orilla de un río, dispone de una barca en la que solo caben él y una de las otras tres cosas. Si el lobo se queda solo con la cabra se la come, si la cabra se queda sola con la lechuga se la come, ¿cómo debe hacerlo?.

50.- Un hombre estaba mirando un retrato y alguien le preguntó: "¿De quién es esa fotografía?", a lo que él respondió: "Ni hermanos ni hermanas tengo, pero el padre de este hombre es el hijo de mi padre". ¿De quién era la fotografía que estaba mirando el hombre?



SOLUCIONES



01. El nueve.
02. El ocho.
03. Cuatro gatos.
04. Pesan lo mismo.
05. El segundo.
06. Dos picos y cuatro patas, porque sólo "metí dos" en el cajón.
07. Ninguna, porque las cinco perdices que quedan vivas se van todas volando.
08. Había dos manzanas y me comí una.
09. Verdad. $5 \times 4,20 + 2 = 23$
10. 3 kilos.
11. En puré.
12. Setenta (30 dividido por $1/2$ es igual a 60)
13. Solamente la primera vez.
14. Somos 3 hermanos y 4 hermanas.
15. Son el abuelo, el hijo y el nieto. Total dos padres y dos hijos.
16. Sí, la conversación tiene lugar el uno de enero y el cumpleaños de su hijo es el treinta y uno de diciembre.
17. Uno.
18. Tres.
19. Dos días.
20. Dos días.
21. Porque nació el 29 febrero de un año bisiesto.
22. Porque tenía muchos problemas.
- 23.-Una hora.
24. Una sola palabra.
25. Seis.
26. El miércoles, porque es el que tiene más letras.
27. ¡La yema es amarilla!
28. ... y Zaragoza por zeta.

29. Muy difícil: difícilísimo. También divisibilidad, insignificancia, inteligibilidad.
30. Indivisibilidad, ininteligibilidad.
31. Murciélago.
32. Aurelio. Eulalio. Eufasio. Eustaquio. Gaudencio...
33. Ferrocarrilero (Acertijo original de Enrique Fernández).
34. Salgo.
35. Mayo (sólo tiene cuatro letras)
36. Odontólogo.
37. Arroz / zorra.
38. Orquídea.
39. Incorrectamente
40. La letra «o»
41. El barrendero porque siempre va riendo (barriendo)
42. El yoyo.
43. Es tu padre.
44. Dos (Clara y Emma).
45. Entre
46. Se escribe así: a
47. Oceanía: o sea ni a
48. La letra «e».
- 49.- El pastor pasa primero la cabra, la deja en la otra orilla y regresa a por el lobo, al cruzar deja al lobo y vuelve con la cabra, deja la cabra y cruza con la lechuga, deja la lechuga con el lobo y regresa a por la cabra.
- 50.- Estaba viendo la fotografía de su hijo.





ADIVINANZAS

Las adivinanzas son dichos populares utilizados como pasatiempos en los que se describe algo para que sea adivinado. Tienen como objetivo entretener y divertir. Forma activa del folklore infantil. Además de ser un entretenimiento, contribuyen al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares. (Gómez Miguel. Adivinanzas infantiles. Editores S.de R.L. México, D.F. p.p. 80)



Cinco hermanos muy unidos
que no se pueden mirar,
cuando riñen aunque quieras
no los puedes separar.

(Los dedos)



Desde el lunes hasta el viernes,
soy la última en llegar,
el sábado soy la primera
y el domingo a descansar

(La letra S)



No son flores,
pero tienen plantas y olores.

(Los pies)



¿Cuál es de los animales
aquel que en su nombre
tiene las cinco vocales?

(El murciélago)



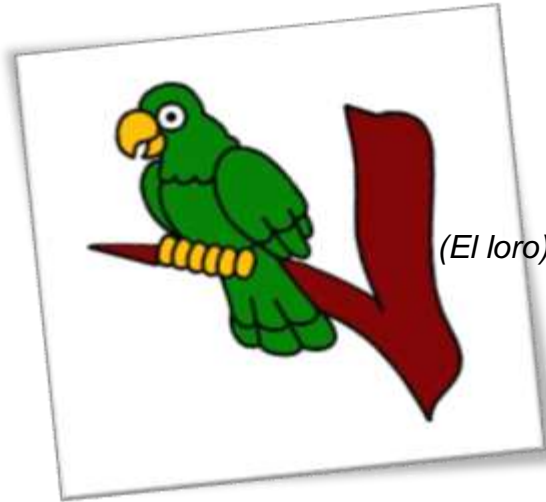
(El león)

Si lo escribes como es,
soy de la selva el rey.
Si lo escribes al revés
soy tu Papá Noel.

Es la reina de los mares,
Su dentadura es muy buena.
Y por no ir nunca vacía.
Siempre dicen que va llena.



(La ballena)



(El loro)

Verde como el campo,
pero campo no es.
Habla como el hombre,
pero hombre no es.



(El pez)

¿Quién es algo
nada a la vez?



(La carta)

Es cómo una paloma blanca y negra,
pero vuela sin alas y habla sin lengua

En el mar no me mojo,
en las brasas no me quemo,
en el aire no me caigo
y me tienes en los labios.

(La letra A)



El pie tapo al instante
igual que si fuera un guante.

(El calcetín)



Todos dicen que me quieren
para hacer buenas jugadas, y,
en cambio, cuando me tienen
me tratan siempre a patadas.

(El balón)



Todos pasan por mí, yo nunca paso por nadie.
Todos preguntan por mí, yo nunca pregunto por nadie.

(La calle)



(Caperucita roja)

De rojo me cubro
sin ser amapola,
mi abuela y el lobo
completan la historia.

Se parece a mi madre
pero es más mayor,
tiene otros hijos
que mis tíos son.

(La abuela)



Sin ser rica tengo cuartos
y, sin morir, nazco nueva;
y a pesar de que no como,
hay noches que luzco llena.

(La luna)



(El caramelo)

Con el dinero lo compro,
con los dedos lo deslío,
por la cara me lo como.

Bonita planta,
con una flor
que gira y gira
buscando el sol.



(El girasol)

Para bailar me pongo la capa
y para bailar me la vuelvo a quitar,
porque no puedo bailar con la capa
y sin la capa no puedo bailar.

(El trompo)



En mí se mueren los ríos,
y por mí los barcos van,
muy breve es el nombre mío,
tres letras tiene, no más.

(El mar)





CANCIONES



Una canción es una composición en verso, que se canta, o hecha a propósito para que se pueda poner en música.

Una canción infantil es aquella canción realizada con algún propósito para los niños. La letra suele ser muy sencilla y repetitiva, para su fácil comprensión y memorización. (Poncela Anna M. Fernández. Canción Infantil. Antropos. p.p. 158.)



CHUCHUWA



Cantó bajo la lluvia (2)
Con hermosos sentimientos
Soy feliz (repiten)
Otra vez (repiten)
Pulgares a fuera!!
Chu chu wa chu chu wa chu chu wa wa wa

Cantó bajo la lluvia (2)
Con hermosos sentimientos
Soy feliz (repiten)
Otra vez (repiten)
Codos atrás.... Varias veces cambiando por :

Estatura de enano...
pies de pingüino...
cabeza de olmeca...
cara de fuchi...
cola de pato...
lengua de fuera...



CUANDO TENGAS MUCHAS GANAS

Cuando tengas muchas ganas de aplaudir (clap, clap)

Cuando tengas muchas ganas de aplaudir (clap, clap)

cuando tengas la razón y no hay contradicción

no te quedes con las ganas de aplaudir.

Cuando tengas muchas ganas de cantar (la, la)

Cuando tengas muchas ganas de cantar (la, la)

cuando tengas la razón y no hay contradicción

no te quedes con las ganas de cantar.



Cuando tengas muchas ganas de torear (olé)

Cuando tengas muchas ganas de torear (olé)

cuando tengas la razón y no hay contradicción

no te quedes con las ganas de torear (olé), de cantar, (la, la), de aplaudir (clap, clap).

Cuando tengas muchas ganas de comer (arroz)

Cuando tengas muchas ganas de comer (arroz)

cuando tengas la razón y no hay contradicción

no te quedes con las ganas de comer (arroz), de torear (olé), de cantar, (la, la), de aplaudir (clap, clap).



Cuando tengas muchas ganas de patear (toc, toc)

Cuando tengas muchas ganas de patear (toc, toc)

cuando tengas la razón y no hay contradicción

no te quedes con las ganas de patear (toc, toc), de comer (arroz), de torear (olé), de cantar, (la, la), de aplaudir (clap, clap).

Cuando tengas muchas ganas de llorar (bua)

Cuando tengas muchas ganas de llorar (bua)
cuando tengas la razón y no hay contradicción
no te quedes con las ganas de llorar (bua), depatear (toc, toc), de comer (arroz),
de torear (olé), de cantar, (la, la), de aplaudir (clap, clap).

Cuando tengas muchas ganas de reír (ja, ja)
Cuando tengas muchas ganas de reír (ja, ja)
cuando tengas la razón y no hay contradicción
no te quedes con las ganas de reír (ja, ja), llorar (bua), depatear (toc, toc), de
comer (arroz), de torear (olé), de cantar, (la, la), de aplaudir (clap, clap).



EL HOYO EN EL FONDO DE LA MAR

Había un hoyo en el fondo de la mar
Había un hoyo en el fondo de la mar
Había un hoyo, había un hoyo,
Había un hoyo en el fondo de la mar

Había un palo en el hoyo en el fondo de la mar,
Había un palo en el hoyo en el fondo de la mar,
Había un palo, había un palo
Había un palo en el hoyo en el fondo de la mar.

Había un nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar,
Había un nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar,
Había un palo, había un palo,
Había un nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.

Había una mosca en el nudo en el palo en el
hoyo en el fondo de la mar
Había una mosca en el nudo en el palo en el
hoyo en el fondo de la mar
Había una mosca, había una mosca,
Había una mosca en el nudo en el palo en el
hoyo en el fondo de la mar.



Había una mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo
de la mar
Había una mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo
de la mar
Había una mancha, había una mancha,

Había una mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.

Había un pelo en la mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar

Había un pelo en la mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar

Había un pelo, había un pelo

Había un pelo en la mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.

Había un piojo en el pelo en la mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar



Había un piojo en el pelo en la mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar

Había un piojo, había un piojo,

Había un piojo en el pelo en la mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar

EL RELOJ

A la una, sale la luna.

A las dos, te digo adiós, sale la luna

A las tres, volteas al revés, diciéndote adiós, sale la luna.

A las cuatro, ahí viene el pato, volteas al revés, diciéndote adiós, sale la luna.

A las cinco, me doy un brinco, ahí viene el pato, volteas al revés, diciéndote adiós, sale la luna.

A las seis, juego al ajedrez, me doy un brinco, ahí viene el pato, volteas al revés, te digo adiós, sale la luna.

A las siete, saco el machete, juego al ajedrez, me doy un brinco, ahí viene el pato, volteas al revés, te digo adiós, sale la luna.

A las ocho, como un bizcocho, saco el machete, juego al ajedrez, me doy un brinco, ahí viene el pato, volteas al revés, te digo adiós, sale la luna.

A las nueve, como una nieve, como un bizcocho, saco el machete, juego al ajedrez, me doy un brinco, ahí viene el pato, volteas al revés, te digo adiós, sale la luna.

A las diez, brinco otra vez, como una nieve, como un bizcocho, saco el machete, juego al ajedrez, me doy un brinco, ahí viene el pato, volteas al revés, te digo adiós, sale la luna.

A las once, estatuas de bronce, brinco otra vez, como una nieve, como un



bizcocho, saco el machete, juego al ajedrez, me doy un brinco, ahí viene el pato, volteas al revés, te digo adiós, sale la luna.

A las doce, ahí viene el profe, estatuas de bronce, como una nieve, como un bizcocho, saco el machete, juego al ajedrez, me doy un brinco.

LA ORQUESTA DE ANIMALES

La orquesta de animales
acaba de llegar
pues una linda fiesta
aquí tendrá lugar.

Escojan su pareja
si gustan de bailar,
que ya los animales
terminan de afinar.

Un gatito toca el arpa
un macaco el organillo,
y verás un zorro pillo
que ejecuta el saxofón.

El del trombón
es un fiero y terrible león,
pero hay también
un osito con violón.

La ranita de los charcos
toca y toca la trompeta.
Y por ser tan buena orquesta
nuestra fiesta se alegró.

La orquesta de animales
acaba de llegar
pues una linda fiesta
aquí tendrá lugar..

Escojan su pareja
si gustan de bailar,
que ya los animales
terminan afinar

Con sus cuernos varias vacas
hacen ruido de maracas,
y un conejo a pie cojuelo
salta y salta en el tambor.

Bajo el calor
de una fiesta como no hay
igual
verás que nos
entran ganas de bailar.

Con la orquesta de animales
hasta un viejecito rancio
olvidando su cansancio
sólo piensa en bailar.



LAS NACIONES UNIDAS

Las Naciones Unidas fortalecen
las cadenas de amor fraternal
y los campos de acción aparecen
sembradora del bien ,
sembradora del mal.

Mes de octubre será su aniversario ,
las cadenas de amor fraternal ,
y los campos de acción aparecen
sembradora del bien ,
sembradora del mal.

¡ Urra, urra ! Naciones Unidas
Cantaremos un himno de paz .



MAMBRÚ

Mambrú se fue a la guerra,
mire usted, mire usted, que pena.
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá.
Do-re-mi,
do-re-fa.
No sé cuándo vendrá.



Si vendrá por la Pascua,
mire usted, mire usted, qué gracia.
Si vendrá por la Pascua
por la Trinidad.
Do-re-mi,
do-re-fa.
O por la Trinidad.



La Trinidad se pasa,
mire usted, mire usted, qué guasa.
La Trinidad se pasa.
Mambrú no viene ya,
Do-re-mi,
do-re-fa.
Mambrú no viene ya.

Por allí viene un paje,
¡qué dolor, qué dolor, qué traje!
por allí viene un paje,
¿qué noticias traerá?
Do-re-mi, do-re-fa,
¿qué noticias traerá?

Las noticias que traigo,
¡del dolor, del dolor me caigo!
las noticias que traigo
son tristes de contar,
Do-re-mi, do-re-fa, son tristes de contar.



Que Mambrú ya se ha muerto,
¡qué dolor, qué dolor, qué entuerto!,
que Mambrú ya se ha muerto,
lo llevan a enterrar.
Do-re-mi, do-re-fa,
lo llevan a enterrar.

En caja de terciopelo,
¡qué dolor, qué dolor, qué duelo!,
en caja de terciopelo,
y tapa de cristal.
Do-re-mi, do-re-fa,
y tapa de cristal.

Y detrás de la tumba,
¡qué dolor, qué dolor, qué turba!,
y detrás de la tumba,
tres pajaritos van.
Do-re-mi, do-re-fa,
tres pajaritos van.

Cantando el pío-pío,
¡qué dolor, qué dolor, qué trío!,
cantando el pío-pío,
cantando el pío-pá.
Do-re-mi, do-re-fa,
cantando el pío-pá



METER LA MANO

Meter la mano. Sacar la mano

Meter la mano. Sacúdela

Con el chiribiribín de la media vuelta. Para parampam páam.. uh

Meter la otra. Sacar la otra

Meter la otra. Sacúdela.

Con el chiribiribín de la media vuelta. Para parampam páam.. uh

Meter el cuerpo. Sacar el cuerpo

meter el cuerpo. Sacúdelo.

Con el chiribiribín de la media vuelta. Para parampam páam.. uh

Meter un pie. Sacar el pie

Meter el pie. Sacúdelo.

Con el chiribiribín de la media vuelta. Para parampam páam.. uh

Meter el otro. Sacar el otro

Meter el otro. Sacúdelo

Con el chiribiribín de la media vuelta. Para parampam páam.. uh

Meter la cabeza. Sacar la cabeza

Meter la cabeza. Sacúdela

Con el chiribiribín de la media vuelta. Para parampam páam.. uh



TOQUE DE BANDERA

Se levanta en el mástil mi bandera
como un sol entre céfiros y trinos,
muy adentro en el templo de mi veneración,
oigo y siento contento latir mi corazón.

Es mi bandera la enseña nacional,
son estas notas su cántico marcial;
desde niños sabremos venerarla
y también por su amor vivir.

Almo y sacro pendón que en nuestro anhelo
como rayo de luz se eleva al cielo
inundando a través de su lienzo tricolor
inmortal nuestro ser de fervor y patrio ardor.

Es mi bandera la enseña nacional,
son estas notas su cántico marcial;
desde niños sabremos venerarla
y también por su amor vivir.



VAMOS A CAZAR UN LEÓN

Vamos a cazar un león.
Queremos uno grande
Yo no tengo miedo
Hoy es un lindo día
Hay pero mira cuantas flores.
Oh oh que veo?
Es un árbol grande y frondoso!
No puedo pasar a un lado de el
No puedo rodearlo
Creo que tendré que enfrentarlo
A subir
Squash squash squash

Se repite tres veces y en las siguientes se sustituye la parte del árbol por:

- Es un lago y profundo....a nadar
- Es una cueva larga y oscura... a entrar
- Es algo grande y peludo.... Un león regresemos!!!!
- Y en la última se cambia yo no tengo miedo por yo si tengo miedo a correr...



VIAJAR EN TREN

Viajar en tren
Es de lo mejor
Jalas el cordón
Y se para el tren

El conductor
Se enojará
Y mandará
A que se pare el tren

Vamos a cantar como bebes

Viajar en trenecito
Es bien bonito
Jalas el listoncito
Y se para el trenecito

El señor grandote y feo
Se enoja
Y manda
A que se pare el tren

Vamos a cantar como fresas

Viajar en locomotora
Es lo máximo
Jalas el listón
Y se para la locomotora

Jaime
Se enoja
Y manda
A que se pare el tren

*Vamos a cantar como
nacos*

Viajar en nave
Es rete suave
Jalas el mecate
Y se para la nave

El chofis
Se esponja
Y manda
A que se pare el tren

Viajar en tren
Es de lo mejor
Jalas el cordón
Y se para el tren

El conductor
Se enojará
Y mandará
A que se
pare el tren.



CHISTES

Un chiste es una pequeña historia o una serie corta de palabras, ambas imaginadas, hablada o escrita con la intención de hacer reír al oyente o lector, es decir, el receptor. (Marín Liliana. Juegos, pasatiempos, canciones y chistes. Edit. Mexicanos. p.p. 62)





Estaban dos niños cada uno con un trompo y uno le dice al otro:

A ver, baila el trompo.

Y el otro le contesta: No sabo.

El otro le dice:

No se dice "no sabo" se dice "no sepo".

En ese momento una señora estaba escuchando la conversación de los niños y les dice: No se dice ni no sabo ni no sepo.

Los niños le preguntan: Entonces, ¿Cómo se dice?

La señora les contesta: No sé.

Y los niños le dicen: Entonces, por qué se mete en lo que no le importa.



Mamá, mamá en el colegio me dicen olvidadizo. No te preocupes nene pero yo no soy tu mamá, soy tu vecina de enfrente.



Había una vez dos murciélagos que estaban hambrientos por sangre, tenían mucho tiempo sin comer.

De repente llega otro murciélago con la boca bañada en sangre, y los otros murciélagos se quedan asombrados y le preguntan:

¿Oye, dónde conseguiste tanta sangre?

Y el murciélago le responde:

¿Ven esa pared que esta allá?

Y los murciélagos responden:

¡Sí!

-Bueno, yo no la vi.





Estaban todos los animales de la selva listos para correr en las olimpiadas de los animales. Cuando empieza la cuenta regresiva para correr: 3, 2, 1, ¡jarrancar!

Todos corren, pero a media carrera se fatigan y van quedándose uno a uno. Al final sólo queda la hormiga y el elefante peleando por el primer lugar, cuando de repente se oye un temblor, ¡punnnnnnttt! El elefante había pisado a la hormiga, y todos los habitantes de la selva le empiezan a gritar: ¡Asesino, asesino!

Y el elefante responde: ¡No, sólo le quería meter el pie para que se cayera!



Iba un caracol cruzando la calle y lo atropelló una tortuga, cuando despertó estaba en la sala de terapia intensiva, y el médico le pregunta: ¿Cómo ocurrió todo? Y el caracol le responde: No sé, ¡Fue todo tan rápido!



Oye Manolo, ¿me prestas tu shampoo? Pero, ¿tú no tienes el tuyo?

Sí, pero el mío dice para cabellos secos, y el mío está mojado.



- Había tres amigos que se llamaban Tonto, Nadie y Ninguno.

Tonto va y le dice al policía:

Nadie se cayó al pozo y Ninguno lo está ayudando.

Entonces el policía le responde:

¿Usted es tonto?

Sí, ¡Mucho gusto!





¿Qué le dice un gusano a otro gusano? Me voy a dar una vuelta a la manzana



- Un gato caminaba por un tejado maullando: ¡Miau, miau!

En eso se le acerca otro gato repitiendo: ¡Guau, guau!

Entonces el primer gato le dice:

- Oye, ¿por qué ladras si tú eres gato?

Y el otro le contesta: - ¿Es que uno no puede aprender idiomas?



¿Qué le dice un pato a otro pato? ¡Estamos empatados!



¿Cuál es el animal que anda con una pata? Pues el pato.



¿Cuál es el colmo de un oso panda?

Que le saquen una foto a color y que le salga en blanco y negro



Hay una vaca, una gallina y un caballo, y todos tienen 14 meses. ¿Quién tiene más meses? - La gallina porque tiene 14 meses, y pico



Había una vez dos animales que eran muy amigos; estos eran el gato y el gallo. Un día el gato compró un auto y el gallo le pidió que se lo prestara y el gato como buen amigo se lo prestó.

Salieron de paseo los dos muy contentos, y de repente al doblar en una esquina el auto del gato se impactó, a lo que el gato dice: ¡miauuuuto y el gallo le responde: quiquirisquiaga.



En una noche de halloween , se encontraron en una cueva dos vampiros... Uno le pregunta al otro.. ¿ Comote llamas? a lo que responde " Vampidito" .. y tu? , yo me llamo " Oto" .. ¿oto? le pregunta vampidito.. y contesta... Si "Oto vampidito"



Primer acto:

Un chicle dando una vuelta en bicicleta.

Segundo acto:

El mismo chicle dando otra vuelta en bicicleta.

Tercer acto:

El chicle sigue dando vueltas en bicicleta.

¿Como se llama la película?

LA VUELTA CHICLISTICA.

COPLAS

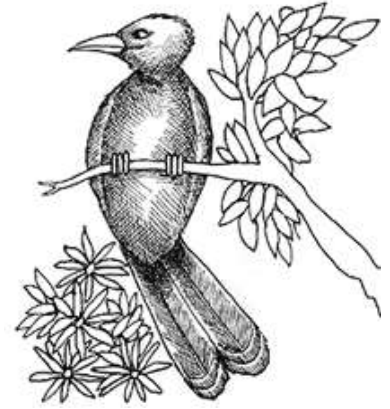
La copla es una forma de canción popular cuyo origen se encuentra en España, y que después se difundió por Latinoamérica. Tiene una estructura flexible, aunque suele ser una estrofa de cuatro u ocho versos de arte mayor o menor, generalmente octosílabos. El texto es de carácter coloquial, con un lenguaje en el que domina el doble sentido para conseguir efectos cómicos, lascivos o escatológicos. El tratamiento de los temas, tanto amorosos como de crónica, es satírico, aunque en el caso de amores contrariados y temas solemnes, como la muerte, se trata con formas de apología sentimental. (Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation.)



Pajarillo, pajarillo,
pajarillo bandolero,
con ese cantar que tienes
te pareces al jilguero



Andaba la chachalaca
por las orillas del monte,
andaba de enamorada
con el pájaro zinzontle.



Estaba la guacamaya
parada en un carrizuelo,
sacudiéndose las alas
para levantar el vuelo.



Si buscaras al tejón,
búscalos por los arroyos:
no lo busques en las casas,
que no es gallina con pollos

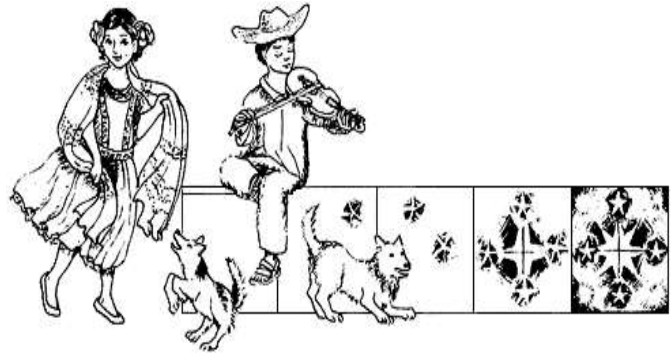
Paloma blanca, piquito de oro,
que con tus alas volando vas,
pasas los montes, pasas los ríos,
pasas las olas del ancho mar



Con sus guitarras y su tololoche
bailan los inditos toda la noche,
y con sus violines muy bien afinados

hasta los perritos bailan abrazados.

Bendita tierra querida,
no tiene comparación;
quisiera tenerte cerca
y darte mi corazón.



Dicen que el gavilancito
volando viene y volando va;
se pasa la mar de un vuelo:
gavilancito, no vuele más.

A orillas de una laguna
estaba un sapo en cucullas,
con la navaja en la mano
haciéndose la patilla.



En el patio de mi casa
Hay una mata de almendras
Con un letrero que dice:
El que no sepa que aprenda

La luna sale de noche
El sol, en cambio, de día
Es por eso que la luna
Vive con la cara fría



CUENTOS

El cuento es una narración literaria breve e intensa que suele contar una historia completa. Los hechos están interrelacionados lógicamente y temporalmente y el estado en que originalmente aparecen los protagonistas sufre una transformación. Los hechos que relata pueden ser reales o fantásticos, y se sitúan en un lugar y en un tiempo determinado. (González Mogollón María de los Ángeles. Español I. Edit. Santillana. p.p. 25)



EL CONEJITO INGENIOSO



Periquín tenía su linda casita junto al camino. Periquín era un conejito de blanco peluche, a quien le gustaba salir a tomar el sol junto al pozo que había muy cerca de su casita. Solía sentarse sobre el brocal del pozo y allí estiraba las orejitas, lleno de satisfacción. Qué bien se vivía en aquel rinconcito, donde nadie venía a perturbar la paz que disfrutaba Periquín.

Pero un día apareció el Lobo ladrón, que venía derecho al pozo. Nuestro conejito se puso a temblar. Luego, se le ocurrió echar a correr y encerrarse en la casita antes de que llegara el enemigo: ¡pero no tenía tiempo! Era necesario inventar algún ardid para engañar al ladrón, pues, de lo contrario, lo pasaría mal. Periquín sabía que el Lobo, si no encontraba dinero que quitar a sus víctimas, castigaba a éstas dándoles una gran paliza.

Ya para entonces llegaba a su lado el Lobo ladrón y le apuntaba con su espantable trabuco, ordenándole: - Ponga las manos arriba señor conejo, y suelte ahora mismo la bolsa, si no quiere que le sople en las costillas con un bastón de nudos. - ¡Ay, qué disgusto tengo, querido Lobo! -se lamentó Periquín, haciendo como que no había oído las amenazas del ladrón- ¡Ay, mi jarrón de plata...! - ¿De plata...? ¿Qué dices? -inquirió el Lobo.



Sí amigo Lobo, de plata. Un jarrón de plata maciza, que lo menos que vale es un dineral. Me lo dejó en herencia mi abuela, y ya ves. Con mi jarrón era rico; pero ahora soy más pobre que las ratas. Se me ha caído al pozo y no puedo recuperarlo. ¡Ay, infeliz de mí! -suspiraba el conejillo. - ¿Estás seguro de que es de plata? ¿De plata maciza? -preguntó, lleno de codicia, el ladrón - Como que pesaba veinte kilos afirmó Periquín-. Veinte kilos de plata que están en el fondo del pozo y del que ya no lo podré sacar. - Pues mi querido amigo -exclamó alegremente el Lobo, que había tomado ya una decisión-, ese hermoso jarrón de plata va a ser para mí.



El Lobo, además de ser ladrón, era muy tonto y empezó a despojarse sus vestidos para estar más libre de movimientos. La ropa, los zapatos, el terrible trabuco, todo quedó depositado sobre el brocal del pozo. - Voy a buscar el jarrón- le dijo al conejito. Y metiéndose muy decidido en el cubo que, atado con una cuerda, servía para sacar agua del pozo, se dejó caer por el agujero



Poco después llegaba hasta el agua, y una voz subió hasta Periquín: - Conejito, ya he llegado. Vamos a ver dónde está ese tesoro. ¿Te acuerdas hacia qué lado se ha caído? - Mira por la derecha -respondió Periquín, conteniendo la risa. - Ya estoy mirando pero no veo nada por aquí ... - Mira entonces por la izquierda -dijo el conejo, asomando por la boca del pozo y riendo a más y mejor



Miro y remiro, pero no le encuentro... ¿De qué te ríes? -preguntó amoscado el Lobo. - Me río de ti, ladrón tonto, y de lo difícil que te va a ser salir de ahí. Éste será el castigo de tu codicia y maldad, ya que has de saber que no hay ningún jarrón de plata, ni siquiera de hojalata. Querías robarme; pero el robado vas a ser tú, porque me llevo tu ropa y el trabuco con el que atemorizabas a todos. Viniste por lana, pero has resultado trasquilado. Y, de esta suerte, el conejito ingenioso dejó castigado al Lobo ladrón, por su codicia y maldad.

EL ENANO SALTARÍN

Cuentan que en un tiempo muy lejano el rey decidió pasear por sus dominios, que incluían una pequeña aldea en la que vivía un molinero junto con su bella hija. Al interesarse el rey por ella, el molinero mintió para darse importancia: - Además de bonita, es capaz de convertir la paja en oro hilándola con una rueca. El rey, francamente contento con dicha cualidad de la muchacha, no lo dudó un instante y la llevó con él al palacio.

Una vez en el castillo, el rey ordenó que condujesen a la hija del molinero a una habitación repleta de paja, donde había también una rueca: - Tienes hasta el alba para demostrarme que tu padre decía la verdad y convertir esta paja en oro. De lo contrario, serás desterrada. La pobre niña lloró desconsolada, pero he aquí que apareció un estrafalario enano que le ofreció hilar la paja en oro a cambio de su collar.



La hija del molinero le entregó la joya y... zis-zas, zis-zas, el enano hilaba la paja que se iba convirtiendo en oro en las canillas, hasta que no quedó ni una brizna de paja y la habitación refulgía por el oro. Cuando el rey vio la proeza, guiado por la avaricia, espetó: - Veremos si puedes hacer lo mismo en esta habitación. - Y le señaló una estancia más grande y más repleta de oro que la del día anterior.

La muchacha estaba desesperada, pues creía imposible cumplir la tarea pero, como el día anterior, apareció el enano saltarín: - ¿Qué me das si hilo la paja para convertirla en oro? - preguntó al hacerse visible. - Sólo tengo esta sortija - Dijo la doncella tendiéndole el anillo. - Empecemos pues, - respondió el enano. Y zis-zas, zis-zas, toda la paja se convirtió en oro hilado. .

Pero la codicia del rey no tenía fin, y cuando comprobó que se habían cumplido sus órdenes, anunció: - Repetirás la hazaña una vez más, si lo consigues, te haré mi esposa - Pues pensaba que, a pesar de ser hija de un molinero, nunca encontraría mujer con dote mejor. Una noche más lloró la muchacha, y de nuevo apareció el grotesco enano: - ¿Qué me darás a cambio de solucionar tu problema? - Preguntó, saltando, a la chica. - No tengo más joyas que ofrecerte - y pensando que esta vez estaba perdida, gimió desconsolada. - Bien, en ese caso, me darás tu primer hijo - demandó el enanillo. Aceptó la muchacha: "Quién sabe cómo irán las cosas en el futuro" - Dijo para sus adentros. Y como ya había ocurrido antes, la paja se iba convirtiendo en oro a medida que el extraño ser la hilaba. Cuando el rey entró en la habitación, sus ojos brillaron más aún que el oro que estaba contemplando, y convocó a sus súbditos para la celebración de los esponsales. Vivieron ambos felices y al cabo de una año, tuvieron un precioso retoño. La ahora reina había olvidado el incidente con la rueca, la paja, el oro y el enano, y por eso se asustó enormemente cuando una noche apareció el duende saltarín reclamando su recompensa .

- Por favor, enano, por favor, ahora poseo riqueza, te daré todo lo que quieras. - ¿Cómo puedes comparar el valor de una vida con algo material? Quiero a tu hijo - exigió el desaliñado enano. Pero tanto rogó y suplicó la mujer, que conmovió al enano: - Tienes tres días para averiguar cuál es mi nombre, si lo aciertas, dejaré que te quedes con el niño. Por más que pensó y se devanó los sesos la molinerita para buscar el nombre del enano, nunca acertaba la respuesta correcta. Al tercer día, envió a sus exploradores a buscar nombres diferentes por todos los confines

del mundo. De vuelta, uno de ellos contó la anécdota de un duende al que había visto saltar a la puerta de una pequeña cabaña cantando:



- “Yo sólo tejo, a nadie amo y
Rumpelstilzchen me llamo”

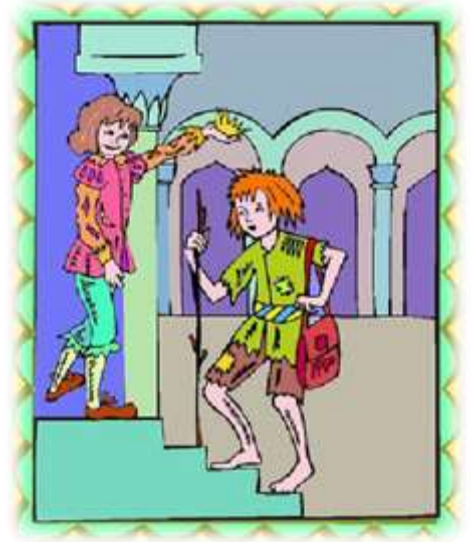
Cuando volvió el enano la tercera noche,
y preguntó su propio nombre a la reina,
ésta le contestó: - ¡Te llamas
Rumpelstilzchen! - ¡No puede ser! - gritó
él - ¡No lo puedes saber! ¡Te lo ha dicho
el diablo! - Y tanto y tan grande fue su
enfado, que dio una patada en el suelo
que le dejó la pierna enterrada hasta la
mitad, y cuando intentó sacarla, el enano
se partió por la mitad.

EL PRINCIPE Y EL MENDIGO

Erase un principito curioso que quiso un día salir a pasear sin escolta. Caminando por un barrio miserable de su ciudad, descubrió a un muchacho de su estatura que era en todo exacto a él.

-¡Sí que es casualidad! - dijo el príncipe-. Nos parecemos como dos gotas de agua.

-Es cierto - reconoció el mendigo-. Pero yo voy vestido de andrajos y tú te cubres de sedas y terciopelo. Sería feliz si pudiera vestir durante un instante la ropa que llevas tú.



Entonces el príncipe, avergonzado de su riqueza, se despojó de su traje, calzado y el collar de la Orden de la Serpiente, cuajado de piedras preciosas.

-Eres exacto a mi - repitió el príncipe, que se había vestido, en tanto, las ropas del mendigo.

Pero en aquel momento llegó la guardia buscando al personaje y se llevaron al mendigo vestido en aquellos momentos con los ropajes de príncipe. El príncipe corría detrás queriendo convencerles de su error, pero fue inútil.

Contó en la ciudad quién era y le tomaron por loco. Cansado de proclamar inútilmente su identidad, recorrió la ciudad en busca de trabajo. Realizó las faenas más duras, por un miserable jornal. Era ya mayor, cuando estalló la guerra con el país vecino. El príncipe, llevado del amor a su patria, se alistó en el ejército, mientras el mendigo que ocupaba el trono continuaba entregado a los placeres. Un día, en lo más arduo de la batalla, el soldadito fue en busca del general. Con increíble audacia le hizo saber que había dispuesto mal sus tropas y que el difunto rey, con su gran estrategia, hubiera planeado de otro modo la batalla.

- ¿Cómo sabes tú que nuestro llorado monarca lo hubiera hecho así?

- Porque se ocupó de enseñarme cuanto sabía. Era mi padre.

Aquella noche moría el anciano rey y el mendigo ocupó el trono. Lleno su corazón de rencor por la miseria en que su vida había transcurrido, empezó a oprimir al pueblo, ansioso de riquezas.

Y mientras tanto, el verdadero príncipe, tras las verjas del palacio, esperaba que le arrojasen un pedazo de pan.

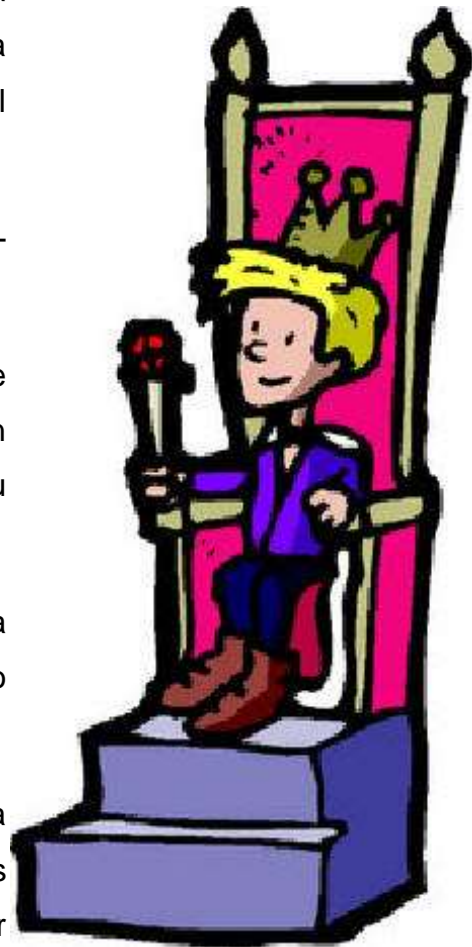
El general, desorientado, siguió no obstante los consejos del soldadito y pudo poner en fuga al enemigo. Luego fue en busca del muchacho, que curaba junto al arroyo una herida que había recibido en el hombro. Junto al cuello se destacaban tres rayitas rojas

-Es la señal que vi en el príncipe recién nacido! - exclamó el general.

Comprendió entonces que la persona que ocupaba el trono no era el verdadero rey y, con su autoridad, ciñó la corona en las sienes de su autentico dueño.

El príncipe había sufrido demasiado y sabía perdonar. El usurpador no recibió más castigo que el de trabajar a diario.

Cuando el pueblo alababa el arte de su rey para gobernar y su gran generosidad él respondía: es gracias a haber vivido y sufrido con el pueblo por lo que hoy puedo ser un buen rey.



EL REY, EL MAR Y EL DELFÍN

Erase una vez un hombre que vivía muy lejos del mar y soñaba con la inmensidad. Había días felices, con paseos por el jardín y muchas risas. Entonces los amigos de este hombre solían decir:

-Míralo cómo se ríe, míralo qué contento está, se está acordando del mar.

Y había días tristes, de melancolía, de pena:

-Míralo qué triste está, mira cómo se pierde su mirada, se está acordando del mar -solían decir.

Cierto día llegó a palacio un duende -porque este hombre era un rey- y le dijo:

-Señor, si dejaras de soñar terminaría tu tristeza.

-Pero tengo miedo de que termine también mi alegría -repuso el rey.

-¿Por qué no emprendes un viaje, alteza, y ves el mar? -preguntó el duende.

El rey lo pensó dos veces, luego cepilló la crin de su caballo, ensilló, montó y se perdió detrás de los montes Urivales, que eran los montes de aquel reino.

Unas semanas después, cerca de la Pascua, el rey regresó a palacio.

Traía la mirada profunda y la sonrisa a flor de labios.

Encargó los asuntos del reino a un primo de nombre Archibaldo y declaró:

-Debo volver cerca del mar.

Cepilló la crin de su caballo, ensilló, montó y se perdió detrás de los montes Urivales, que eran los montes de aquel reino. El rey pasaba los días sentado a la orilla del mar, mojándose las manos y chapoteando con los pies descalzos. La

corona le estorbaba, así que se la regaló a una anguila. A la hora del crepúsculo el rey paseaba, recogía conchitas y disfrutaba el sonido espumoso que hacía la arena cada vez que una ola se retiraba. Así pasaron muchos años. Justo un día antes de que el rey empezara a ponerse viejo llegó un visitante de largas barbas. El visitante venía de las profundidades del mar, lo acompañaban sirenas y peces de todos tamaños.

-¿Qué te trae por aquí? -preguntó el rey.

-Soy Neptuno y vengo a ofrecerte que vivas con nosotros, dentro del mar -respondió el visitante.

-¡Acepto!- se apresuró a decir el rey.

Neptuno tronó los dedos y el rey se convirtió en delfín. Entró al agua, se dio varios chapuzones, aleteó alegremente. Los otros delfines miraban complacidos al rey que se había convertido en delfín.

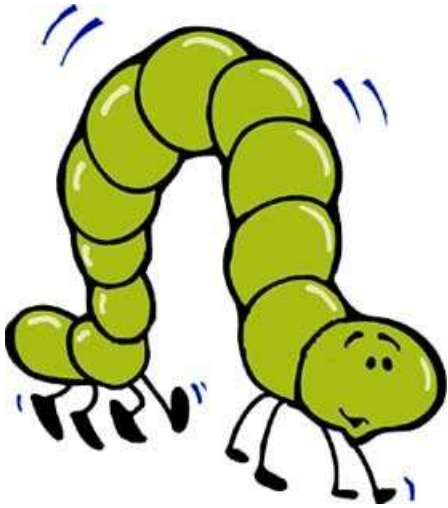
El rey estaba tan contento de ser delfín que empezó a reírse.

-Oye, los habitantes del mar no acostumbramos reírnos, eso es cosa del hombre -dijo Neptuno.

Pero ya era demasiado tarde: todos los delfines imitaban al rey y reían en el momento de alzar su cuerpo sobre las olas.



LA ORUGA Y EL GUSANITO



En un Parque lleno de grandes árboles, un gusanito comía hojas mientras en una rama cercana una oruga lo observaba con atención. Llegado el momento, la oruga le preguntó al gusanito: ¿Oye amiguito porque estas comiéndote las hojas de este árbol, no ves que me vas a dejar sin una ramita para la sombra?. El gusanito mirándola con cara de pocos amigos, detiene por un momento su trabajo y le responde: ¡Disculpe amiga oruga, yo no puedo perder el tiempo como usted, que se la pasa todo el día

durmiendo y no se mueve de esa rama, yo en cambio tengo que trabajar de sol a sol, comiéndome todas estas hojas, así podré crecer y llegar al tope de este árbol, para mirar desde las alturas el mundo!. ¿Ve lo importante que es mi trabajo?. Un poco sorprendida por las palabras del gusanito, la oruga exclamo: ¡Que arrogante eres gusanito!. ¿No ves que pretendes crecer a costillas de comerte todas las hojas del árbol, sin pensar por un momento en el daño que le causas?. ¡No podrá respirar y alimentarse y entonces morirá, yo en cambio no le hago ningún daño al dormir sobre su rama, simplemente aprovecho su sombra y para tu conocimiento, te digo que si es verdad que me la paso todo el día durmiendo ya que esa es la manera en que puedo crecer y algún día volar y contemplar el mundo desde las alturas!. Ante las palabras de la oruga, el gusanito soltó la risa y burlándose de ella le dijo: ¿Qué vas a estar volando tu oruga, si tengo tiempo viéndote colgada de esa rama?. ¡Mira mejor te levantas y vas a comer porque estoy seguro que en cualquier momento te vas a desmayar de tanto pasar hambre!. La oruga no le prestó mayor atención a las palabras y burlas del gusanito, continuó muy tranquila reposando colgada de la rama. Transcurrieron algunos meses y un día muy soleado, el pequeño gusanito que ya se había convertido en un gusano adulto, llegó por fin a la última rama del árbol y muy erguido observó el bello paisaje desde las alturas que le permitía el inmenso árbol. En ese momento escuchó que

alguien lo llamaba, al voltear sorprendido vio a una gran mariposa que revoloteando muy alegre lo saludaba: ¡Hola amigo gusano como estas!. ¿ No te acuerdas de mi?. ¡Soy aquella pequeña oruga que dormía sobre la rama de este árbol y de la cual tu tanto te burlabas, ahora mira como he crecido, soy una bella mariposa y como te dije en aquella oportunidad puedo volar hacia donde yo quiera y viajar por el mundo, en cambio tu sólo puedes contemplar el mundo desde esa rama del árbol, chao amigo espero que estas sinceras palabras te sirvan de reflexión y no te burles más nunca de ningún otro animalito del bosque!.La mariposa se fue volando muy alegre, mientras el gusano sintió una lagrima rodarle por la cara, a partir de ese momento no dejó de pensar en aquellas sabias palabras.



LA PEQUEÑA CERILLERA

¡Qué frío hacía!; nevaba y comenzaba a oscurecer; era la última noche del año, la noche de San Silvestre. Bajo aquel frío y en aquella oscuridad, pasaba por la calle una pobre niña, descalza y con la cabeza descubierta. Verdad es que al salir de su casa llevaba zapatillas, pero, ¡de qué le sirvieron! Eran unas zapatillas que su madre había llevado últimamente, y a la pequeña le venían tan grandes, que las perdió al cruzar corriendo la calle para librarse de dos coches que venían a toda velocidad. Una de las zapatillas no hubo medio de encontrarla, y la otra se la había puesto un mozalbete, que dijo que la haría servir de cuna el día que tuviese hijos.

Y así la pobrecilla andaba descalza con los desnudos piecitos completamente amoratados por el frío. En un viejo delantal llevaba un puñado de fósforos, y un paquete en una mano. En todo el santo día nadie le había comprado nada, ni le había dado un mísero chelín; volvía para su casa hambrienta y medio helada, ¡y parecía tan abatida, la pobrecilla! Los copos de nieve caían sobre su largo cabello rubio, cuyos hermosos rizos le cubrían el cuello; pero no estaba ella para presumir.



En un ángulo que formaban dos casas —una más saliente que la otra—, se sentó en el suelo y se acurrucó hecha un ovillo. Encogía los piecitos todo lo posible, pero el frío la iba invadiendo, y, por otra parte, no se atrevía a volver a casa, pues no había vendido ni un fósforo, ni recogido un

triste céntimo. Su padre le pegaría, además de que en casa hacía frío también; sólo los cobijaba el tejado, y el viento entraba por todas partes, pese a la paja y los trapos con que habían procurado tapar las rendijas. Tenía las manitas casi ateridas de frío. ¡Ay, un fósforo la aliviaría seguramente! ¡Si se atreviese a sacar uno solo del manojo, frotarlo contra la pared y calentarse los dedos! Y sacó uno: «¡ritch!». ¡Cómo chispeó y cómo quemaba! Dio una llama clara, cálida, como una lucecita, cuando la resguardó con la mano; una luz maravillosa. Le pareció a la pequeñuela que estaba sentada junto a una gran estufa de hierro, con pies y campana de latón; el fuego ardía magníficamente en su interior, ¡y calentaba tan bien! La niña alargó los pies para calentárselos a su vez, pero se extinguió la llama, se esfumó la estufa, y ella se quedó sentada, con el resto de la consumida cerilla en la mano.

Encendió otra, que, al arder y proyectar su luz sobre la pared, volvió a ésta transparente como si fuese de gasa, y la niña pudo ver el interior de una habitación donde estaba la mesa puesta, cubierta con un blanquísimo mantel y fina porcelana. Un pato asado humeaba deliciosamente, relleno de ciruelas y manzanas. Y lo mejor del caso fue que el pato saltó fuera de la fuente y, anadeando por el suelo con un tenedor y un cuchillo a la espalda, se dirigió hacia la pobre muchachita. Pero en aquel momento se apagó el fósforo, dejando visible tan sólo la gruesa y fría pared.

Encendió la niña una tercera cerilla, y se encontró sentada debajo de un hermosísimo árbol de Navidad. Era aún más alto y más bonito que el que viera la última Nochebuena, a través de la puerta de cristales, en casa del rico comerciante. Millares de velitas, ardían en las ramas verdes, y de éstas colgaban pintadas estampas, semejantes a las que adornaban los escaparates. La pequeña levantó los dos bracitos... y entonces se apagó el fósforo. Todas las lucecitas se remontaron a lo alto, y ella se dio cuenta de que eran las rutilantes estrellas del cielo; una de ellas se desprendió y trazó en el firmamento una larga estela de fuego.

«Alguien se está muriendo», pensó la niña, pues su abuela, la única persona que la había querido, pero que estaba muerta ya, le había dicho: «Cuando una estrella cae, un alma se eleva hacia Dios».

Frotó una nueva cerilla contra la pared; se iluminó el espacio inmediato, y apareció la anciana abuelita, radiante, dulce y cariñosa.

—¡Abuelita! —Exclamó la pequeña—. ¡Llévame, contigo! Sé que te irás también cuando se apague el fósforo, del mismo modo que se fueron la estufa, el asado y el árbol de Navidad.

Se apresuró a encender los fósforos que le quedaban, afanosa de no perder a su abuela; y los fósforos brillaron con luz más clara que la del pleno día. Nunca la abuelita había sido tan alta y tan hermosa; tomó a la niña en el brazo y, envueltas las dos en un gran resplandor, henchidas de gozo, emprendieron el vuelo hacia las alturas, sin que la pequeña sintiera ya frío, hambre ni miedo.

Pero en el ángulo de la casa, la fría madrugada descubrió a la chiquilla, rojas las mejillas, y la boca sonriente... Muerta, muerta de frío en la última noche del Año Viejo. La primera mañana del Nuevo Año iluminó el pequeño cadáver, sentado, con sus fósforos, un paquetito de los cuales aparecía consumido casi del todo. «¡Quiso calentarse!», dijo la gente. Pero nadie supo las maravillas que había visto, ni el esplendor con que, en compañía de su anciana abuelita, había subido a la gloria del Año Nuevo.

LA SUPERBRUJA

La Bruja despertó de su sueño de varios siglos, se desperezó largamente y ya en pie se miró en el espejo y dijo: -¡Qué suerte! Estoy tan horrible como siempre. No, mejor aún. Estoy más fea que nunca. ¡Qué hermoso! ¡Cuántas arrugas y granos tengo en la cara! Soy fea, muy fea, tan fea que hasta yo misma me asusto al mirarme al espejo. ¡Magnífico! Sigo siendo, sin duda, la bruja que más aterroriza y, espero, la que más maldades comete por minuto. En esto, a decir verdad, no tengo competidoras. La bruja del cuento de Blancanieves al lado mío es un poroto. ¿Qué digo? Un microbio. Yo soy una Superbruja: la bruja más bruja.



Y, colocándose en la cabeza el bonete de bruja, agregó: -¡Qué bueno! tengo ganas de hacer los peores hechizos, los más malignos. Voy a echar primero una mirada para ver cómo anda el mundo. La última vez que me dormí, los hombres se deleitaban quemando brujas en la hoguera. Quizás ahora haya mejorado nuestra situación laboral.

La Bruja salió con su escoba a recorrer el planeta y, de pronto, vio pasar un "jet", y exclamó: -Vaya ¡qué bien se alimentan los pájaros en este tiempo! ¡Cómo han crecido y qué hermosa armadura de metal llevan! Me gustaría hacer lo mismo con mi cuervo. Pero espero que después no haga, como éste, tanto ruido al volar.

Más adelante la Bruja divisó una ciudad y gritó: -¿Qué veo allí? No lo puedo creer. Una ciudad con casas que han crecido hasta las nubes. Y están todas juntas. Unas al lado de las otras. Y eso. ¿Qué es eso? parecen carruajes sin caballos y corren enloquecidos por las calles .Me parece que esta vez dormí unos

cuantos siglos de más. Dormí mil años, por lo menos. ¡Qué sueño largo tuve! ¿no?

La Bruja descendió a aquella ciudad, se acercó a un transeúnte y le preguntó: - Dígame, señor, ¿Cómo es que andan esos carruajes sin caballos? ¿Cuál es el hechizo? -Mire, señora, su disfraz es muy bueno, pero no tengo tiempo para perder con bromas. ¡Taxi! ¡Taxi!

La Bruja quedó atónita viendo al hombre correr tras uno de esos carruajes sin caballos, y se dijo: "¿Taxi? ¿Taxi? ¿Será una palabra mágica? Trataré de recordarla".

La Bruja comenzó a caminar y se encontró, de pronto, frente al escaparate de un negocio de artículos electrónicos. Le llamó poderosamente la atención un televisor encendido que estaba proyectando una película del Lejano Oeste. Vio la escena de un ataque de indios a una diligencia, y expresó: -Ah, no yo quiero saber cómo lograron meter a toda esa gente y a todos esos caballos dentro de esa cajita.

Entró al negocio y le manifestó al vendedor: -Señor, ¿cuál es el hechizo de esta cajita? -¿Hechizo? ¿Hechizo? No, no conozco esa marca. -Ah, usted tampoco me quiere responder. No se preocupe, yo lo voy a averiguar lo mismo.

La Bruja metió la mano dentro del aparato y, lógicamente, se produjo lo que se podía esperar: una terrible descarga eléctrica. La descarga le dejó carbonizados todos los cabellos y electrificados los ojos. Por lo cual, comenzó a lanzar chispas por ellos y a maldecir, y dirigiéndose al vendedor, dijo: -Me vengaré de lo que me han hecho. En usted descargaré primero mi ira.

Hizo un pase mágico con su varita y, al instante, el vendedor se quedó en calzoncillos y medias agujereadas. La Bruja salió del negocio echando humo, diciéndose: " Me vengaré de todos los que habitan en esta ciudad. Les haré una tremenda maldad. Van a llorar. Les envenenaré el agua". Cuando llegó al río vio las aguas y, sorprendida, se dijo:"Huy, no puede ser. Alguien se me adelantó e

hizo el trabajo por mí. No importa. Envenenaré el aire, ya verán lo que es bueno". Olfateó el aire con su nariz curva (que tenía un grano más grande que un tomate) y se lamentó: "Pero no puede ser, alguien se me adelantó también en esto. ¡Qué fastidio! Ya sé. Envenenaré los mares, los peces, las nubes, el suelo, los animales, las plantas, los bosques, las selvas" . La Bruja se dio cuenta, de inmediato, de que algo extraño ocurría. Cada vez que iba a consumir uno de sus hechizos, comprobaba que alguien se le había adelantado para hacer su maldad.

Se rompía la cabeza preguntándose quién habría sido capaz de adivinar sus maléficos pensamientos. Hasta que, finalmente, alguien le explicó que las brujas quedaban pequeñas en esa época y que los hombres se habían convertido en los brujos más terribles: los brujos de la contaminación. Su brujería era la peor que podía imaginar cualquier bruja, porque ella conducía a la autodestrucción de la especie.

La Bruja riéndose con aire de victoria, aseveró: -Yo seré bruja, pero no tonta. Una bruja protege a otra bruja y a la hermandad de las brujas. Pero el hombre de este tiempo busca destruir a toda la humanidad. ¡Qué brujería más descabellada! Para mí el hombre de esta época no es más que un brujazo tonto, un archibrujo tonto, un príncipe de brujos retonto.

La Bruja se alejó con su escoba y volvió a su negra mirada para dormir otros siglos. Después de todo, eran mejores las pesadillas que ella soñaba que aquellas que los hombres vivían en ese tiempo.

LA VARITA GASTADA

Había una vez un niño por el bosque buscando fruta, y tanto buscó y buscó que llegó la noche y se perdió. Estuvo dando vueltas durante mucho tiempo, hasta que a lo lejos escuchó un gran alboroto. Se acercó y descubrió que el ruido procedía de una pequeña casita donde brillaba una luz, y pensó en pasar la noche con aquella gente.

Llamó varias veces, pero como nadie abría la puerta y seguía habiendo un ruido enorme, decidió entrar. Al instante, se hizo un gran silencio, y se encontró con miles de ojos que le miraban asustados: vasos, espejos, cuadros, sillas... ¡todo en aquella casa estaba vivo! ¡y le miraba!

- Buenas noches - dijo el niño. Y de nuevo comenzó un alboroto enorme de respuestas y alegría: - Uff, qué miedo - oyó que decían algunos. - Bah, es sólo un chiquillo- escuchó a sus espaldas. Y el molesto ruido de voces siguió por un buen rato....

- ¡¡¡Silencio!!! - gritó harto de tanto ruido el niño - ¿Dónde estoy? Y nuevamente respondieron todos a la vez.

- ¡¡ cállense, por favor!! - suplicó. - Tú, la mesa, por favor, contesta, ¿Quién manda aquí? ¿Y por qué están todos vivos?
- Aquí mandaba esa varita mágica que está junto a tus pies, pero ya no le queda nada de magia, la repartió entre todos.

Efectivamente, una pequeña varita a sus pies era el único objeto que no parecía estar vivo. Comprendiendo que aquel era el origen de tal desorden y pensó en tratar de arreglarlo.

- ¿Y no les da vergüenza ser tan egoístas? ¿Por qué no le devuelven un poquito de su magia?

Un pequeño murmullo egoísta empezaba a llenar la habitación, cuando el viejo espejo susurró, "de acuerdo", y haciendo una gota dorada con uno de sus ojos, la dejó caer sobre la varita, que comenzó a toser un poco.

- ¡Está viva! - se alegró un libro. Y también le dio su gotita dorada de magia.



Y así, todos fueron cediendo parte de su magia a la varita, que recuperó un aspecto brillante y divertido, adornado con cientos de colores. Y llena de alegría fue a posarse en la mano del niño, que al momento se cubrió con una nube de estrellas para aparecer vestido de mago. Y así fue como aquel niño se convirtió en el mago del bosque, y con alegría y sabiduría siguió animando a todos a compartir lo que tenían.

LAS HABICHUELAS MÁGICAS



Periquín vivía con su madre, que era viuda, en una cabaña del bosque. Como con el tiempo fue empeorando la situación familiar, la madre determinó mandar a Periquín a la ciudad, para que allí intentase vender la única vaca que poseían. El niño se puso en camino, llevando atado con una cuerda al animal, y se encontró con un hombre que llevaba un saquito de habichuelas.

—Son maravillosas —explicó aquel hombre—. Si te gustan, te las daré a cambio de la vaca.

Así lo hizo Periquín, y volvió muy contento a su casa. Pero la viuda, disgustada al ver la necesidad del muchacho, cogió las habichuelas y las arrojó a la calle. Después se puso a llorar.

Cuando se levantó Periquín al día siguiente, fue grande su sorpresa al ver que las habichuelas habían crecido tanto durante la noche, que las ramas se perdían de vista. Se puso Periquín a trepar por la planta, y sube que sube, llegó a un país desconocido.

Entró en un castillo y vio a un malvado gigante que tenía una gallina que ponía un huevo de oro cada vez que él se lo mandaba. Esperó el niño a que el gigante se durmiera, y tomando la gallina, escapó con ella. Llegó a las ramas de las

habichuelas, y descolgándose, tocó el suelo y entró en la cabaña.

La madre se puso muy contenta. Y así fueron vendiendo los huevos de oro, y con su producto vivieron tranquilos mucho tiempo, hasta que la gallina se murió y Periquín tuvo que trepar por la planta otra vez, dirigiéndose al castillo del gigante. Se escondió tras una cortina y pudo observar cómo el dueño del castillo iba contando monedas de oro que sacaba de un bolsón de cuero.



En cuanto se durmió el gigante, salió Periquín y, recogiendo el talego de oro, echó a correr hacia la planta gigantesca y bajó a su casa. Así la viuda y su hijo tuvieron dinero para ir viviendo mucho tiempo.

Sin embargo, llegó un día en que el bolsón de cuero del dinero quedó completamente vacío. Se cogió Periquín por tercera vez a las ramas de la planta, y fue escalándolas hasta llegar a la cima. Entonces vio al ogro guardar en un cajón una cajita que, cada vez que se levantaba la tapa, dejaba caer una moneda de oro.

Cuando el gigante salió de la estancia, cogió el niño la cajita prodigiosa y se la guardó. Desde su escondite vio Periquín que el gigante se tumbaba en un sofá, y un arpa, ¡oh maravilla!, tocaba sola, sin que mano alguna pulsara sus cuerdas, una delicada música. El gigante, mientras escuchaba aquella melodía, fue cayendo en el sueño poco a poco. Apenas le vio así Periquín, cogió el arpa y echó a correr. Pero el arpa estaba encantada y, al ser tomada por Periquín, empezó a gritar: —¡Eh, señor amo, despierte usted, que me roban!

Se despertó sobresaltado el gigante y empezaron a llegar de nuevo desde la calle los gritos acusadores: —¡Señor amo, que me roban!

Viendo lo que ocurría, el gigante salió en persecución de Periquín. Resonaban a espaldas del niño pasos del gigante, cuando, ya cogido a las ramas empezaba a bajar. Se daba mucha prisa, pero, al mirar hacia la altura, vio que también el gigante descendía hacia él. No había tiempo que perder, y así que gritó Periquín a su madre, que estaba en casa preparando la comida:

—¡Madre, tráigame el hacha en seguida, que me persigue el gigante!

Acudió la madre con el hacha, y Periquín, de un certero golpe, cortó el tronco de la trágica habichuela. Al caer, el gigante se estrelló, pagando así sus fechorías, y Periquín y su madre vivieron felices con el producto de la cajita que, al abrirse, dejaba caer una moneda de oro.

MERLÍN EL MAGO

Hace muchos años, cuando Inglaterra no era más que un puñado de reinos que batallaban entre sí, vino al mundo Arturo, hijo del rey Uther.

La madre del niño murió al poco de nacer éste, y el padre se lo entregó al mago Merlín con el fin de que lo educara. El mago Merlín decidió llevar al pequeño al

castillo de un noble, quien, además, tenía un hijo de corta edad llamado Kay. Para garantizar la seguridad del príncipe Arturo, Merlín no descubrió sus orígenes.



Cada día Merlín explicaba al pequeño Arturo todas las ciencias conocidas y, como era mago, incluso le enseñaba algunas cosas de las ciencias del futuro y ciertas fórmulas mágicas.

Los años fueron pasando y el rey Uther murió sin que nadie le conociera descendencia. Los nobles acudieron a Merlín para encontrar al monarca sucesor. Merlín hizo aparecer sobre una roca una espada firmemente clavada a un yunque de hierro, con una leyenda que decía:

"Esta es la espada Excalibur. Quien consiga sacarla de este yunque, será rey de Inglaterra".

Los nobles probaron fortuna pero, a pesar de todos sus esfuerzos, no consiguieron mover la espada ni un milímetro. Arturo y Kay, que eran ya dos apuestos muchachos, habían ido a la ciudad para asistir a un torneo en el que Kay pensaba participar. Cuando ya se aproximaba la hora, Arturo se dio cuenta de que había olvidado la espada de Kay en la posada. Salió corriendo a toda velocidad, pero cuando llegó allí, la puerta estaba cerrada.

Arturo no sabía qué hacer. Sin espada, Kay no podría participar en el torneo. En su desesperación, miró alrededor y descubrió la espada Excalibur. Acercándose a la roca, tiró del arma. En ese momento un rayo de luz blanca descendió sobre él y Arturo extrajo la espada sin encontrar la menor resistencia. Corrió hasta Kay y se la ofreció. Kay se extrañó al ver que no era su espada.

Arturo le explicó lo ocurrido. Kay vio la inscripción de "Excalibur" en la espada y se lo hizo saber a su padre. Éste ordenó a Arturo que la volviera a colocar en su lugar. Todos los nobles intentaron sacarla de nuevo, pero ninguno lo consiguió. Entonces Arturo tomó la empuñadura entre sus manos. Sobre su cabeza volvió a descender un rayo de luz blanca y Arturo extrajo la espada sin el menor esfuerzo.

Todos admitieron que aquel muchachito sin ningún título conocido debía llevar la corona de Inglaterra, y desfilaron ante su trono, jurándole fidelidad. Merlín, pensando que Arturo ya no le necesitaba, se retiró a su morada.

Pero no había transcurrido mucho tiempo cuando algunos nobles se alzaron en armas contra el rey Arturo. Merlín proclamó que Arturo era hijo del rey Uther, por lo que era rey legítimo. Pero los nobles siguieron en guerra hasta que, al fin, fueron derrotados gracias al valor de Arturo, ayudado por la magia de Merlín.

Para evitar que lo ocurrido volviera a repetirse, Arturo creó la Tabla Redonda, que estaba formada por todos los nobles leales al reino. Luego se casó con la princesa Ginebra, a lo que siguieron años de prosperidad y felicidad tanto para Inglaterra como para Arturo.

"Ya puedes seguir reinando sin necesidad de mis consejos -le dijo Merlín a Arturo-. Continúa siendo un rey justo y el futuro hablará de tí".

UNA JIRAFa ESTIRADA

En el zoológico de la ciudad, había un animal que llamaba la atención más que cualquiera. Todo el mundo la miraba porque era muy bella y muy, pero muy alta. La jirafa -de quien estamos hablando- se llamaba Estirada y ya veremos que su nombre, no sólo se debía a su larguísimo cuello. Estirada era una jirafa soberbia. Se jactaba de llegar a las copas de los árboles más altos y a la vez, poder bajar su cuello cómodamente para comer el pasto que tanto le gustaba. Podía hacer muchas cosas pues era una jirafa muy ágil. Decía no necesitar de nadie, pues estuviese alto o bajo, podía alcanzar lo que quería. Como era tan bonita, era la mayor atracción del zoológico. Sus pestañas eran largas y curvas, parecían muchas letras “c” pegaditas a sus ojos marrones. Su pelaje parecía un helado de vainilla salpicado con miel o viceversa, como más les guste a ustedes. Sin embargo, por más bella, atractiva y ágil que fuera, no tenía amigos. Nunca jugaba con los demás animalitos y siempre consideraba a sus compañeros del zoológico inferiores a ella y no precisamente porque fuera más chicos. Sin embargo, los animales querían ser amigos de Estirada. Todos menos Biruta y Chicharrón, dos cotorritas mellizas, verdes y charlatanas. A ellas dos en particular, les dolía mucho la actitud de la



jirafa.

– Te damos una ducha fresquita-

le decían los elefantes cuando hacía calor. – No gracias, yo sé refrescarme muy bien solita – contestaba en tono despectivo Estirada. – ¿Jugamos a quién trepa más alto los árboles? – le preguntaban los inquietos monitos. – A mi no me hace falta trepar a ningún lado, yo con mi largo cuello llego donde se me da la gana y sin esfuerzo alguno- respondió la jirafa. – Déjenla muchachos, no vale la pena- decía Biruta. – ¿y cuánto vale la pena? Preguntó Chicharrón que solía hacer preguntas insólitas o de difícil respuesta.

Estirada creía que todo lo podía. Era bella, ágil, admirada ¿por qué tendría que necesitar de otro animal?. Sin embargo, la vida muchas veces nos demuestra qué tan equivocados estamos. No siempre uno se da cuenta solo de sus errores o defectos. A veces tiene que ocurrir algo que nos haga tomar conciencia de aquello que no estamos haciendo bien. Eso fue lo que le pasó a Estirada.

Un día caminando en búsqueda de hojas frescas de la copa de un árbol, se raspó el lomo con una rama muy puntiaguda y comenzó a sangrar. La herida era profunda realmente. Se asustó mucho, no sólo porque el dolor era muy intenso, sino porque no encontraba la manera de detener la sangre que seguía saliendo. Quiso curarse sola, como hacía todo siempre. Fue allí cuando se dio cuenta que muchas, muchísimas veces necesitamos de los demás. Trató de girar su largo cuello para lamerse la herida, pero casi se lo quiebra. Restregó su cuerpo sobre las plantas recién regadas para ver si el dolor cedía, pero minúsculos bichitos se metían por la herida causándole más dolor aún. Fue entonces cuando decidió pedir ayuda a los otros animales que sí podían llegar a su lomo sin esfuerzo y curarle la herida. No es fácil para alguien soberbio pedir ayuda, pero es bueno aprender a hacerlo. Por suerte los demás animalitos no eran rencorosos y se apresuraron a ver qué podían hacer por Estirada.

– Hay que sanar esa herida cueste lo que cueste – dijo Biruta.

– ¿Costará muy caro? – Preguntó Chicharrón.

– No hay tiempo para preguntas tontas amigos- intervino el elefante y alzando su trompa echó un chorro gigante de agua para lavar la herida de la jirafa. Hecho esto, un monito tití trepó al lomo de Estirada y la vendó con una red que ellos tenían para treparse, no sin antes pedirle al elefante que la lavara muy bien.

– ¡Quedó una pinturita! - Exclamó contento el monito.
– ¿Pinturita o crayón? - Preguntó Chicharrón. Demás está decir que nadie contestó. Estirada realmente parecía un dibujo, no se si de pinturita o crayón, pero se quedó quieta, inmóvil mirando a todos los animales que la habían ayudado. No era el dolor lo que la inmovilizaba y la dejaba muda, sino la vergüenza, el pensar cómo se había comportado ella con sus compañeros y cómo, a pesar de eso, todos la habían ayudado. – No merezco tanta ayuda- dijo triste Estirada.

– Todos merecemos ayuda- contestó el elefante- Aún cuando algunos consideren que son más que otros. Creo que es hora que entiendas que tener el cuello más largo del zoológico no te hace mejor que nadie ¿verdad? – ¿Y qué tiene nadie para ser peor que una jirafa? es más... ¿quién es Nadie? Preguntó Chicharrón – Nada hermanito, nada – contestó Biruta – nos harías un gran favor si te callaras la boca. – Yo pregunté por Nadie, no por nada- insistió Chicharrón.

Por suerte Chicharrón se calló la boca. Estirada aprendió la lección, ayudó y se dejó ayudar por los demás. Una cicatriz quedó en su lomo. A Estirada no le molestaba, por el contrario, no dejaba de mirarla. Sentía que de ese modo, jamás olvidaría lo que había vivido y no volvería a ser soberbia nunca más.

EJERCICIOS Y JUEGOS DE PSICOMOTRICIDAD FINA

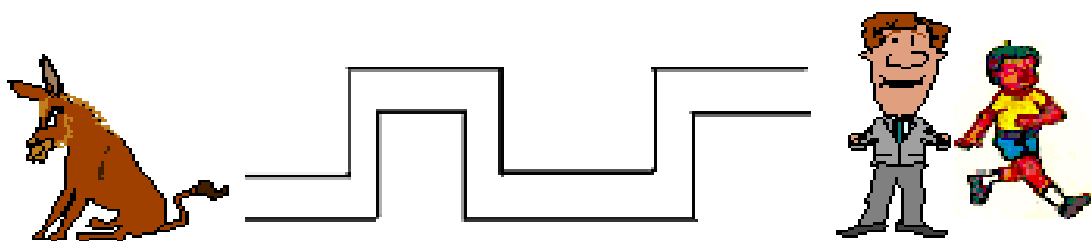
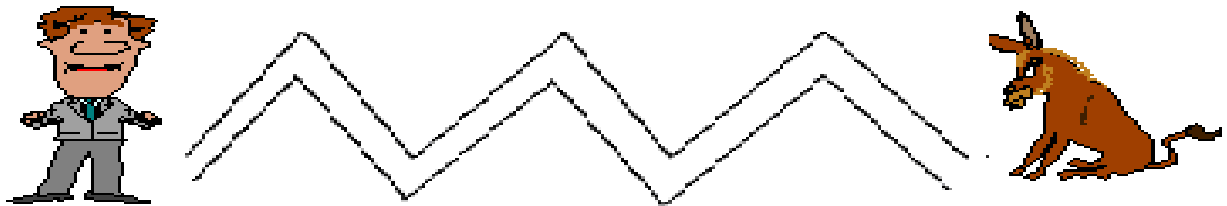
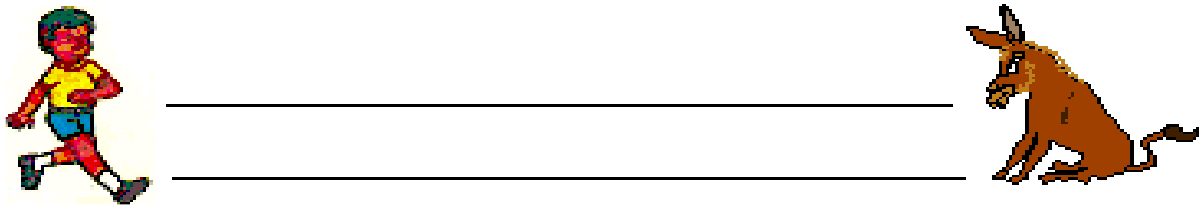
La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión. (González Pérez, Ana Midiala. Aprende jugando. Edit. Universitaria, 2008. p.p. 69)



EJERCICIO 1

Para que cada niño llegue hasta el final del camino debes ayudarlo trazando una línea.

¡Recuerda que no debes levantar el lápiz!



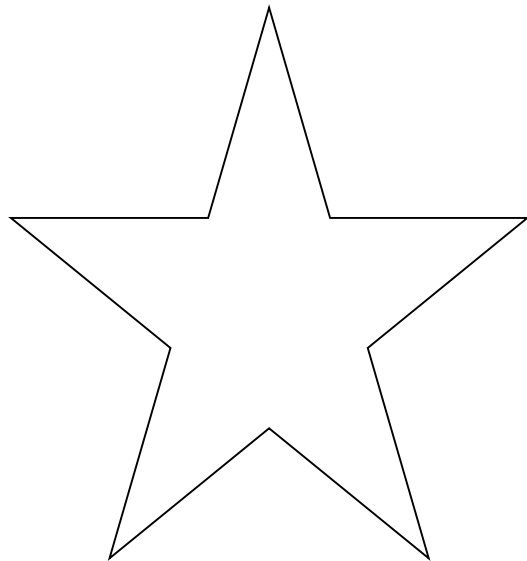
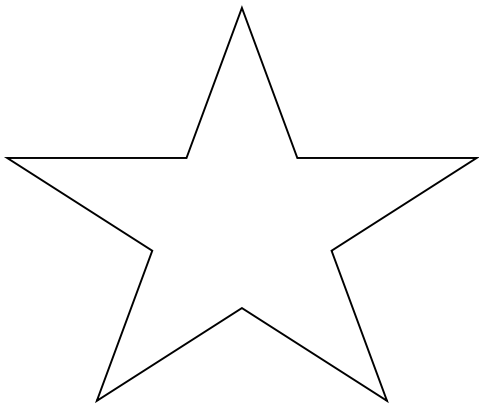
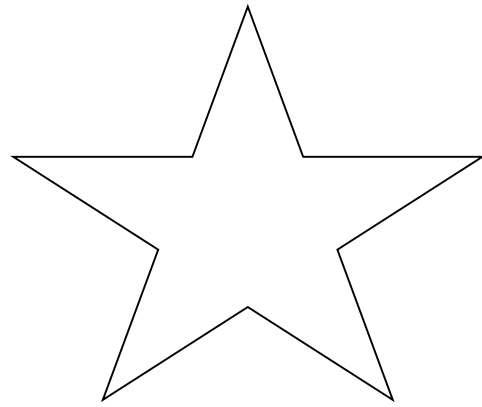
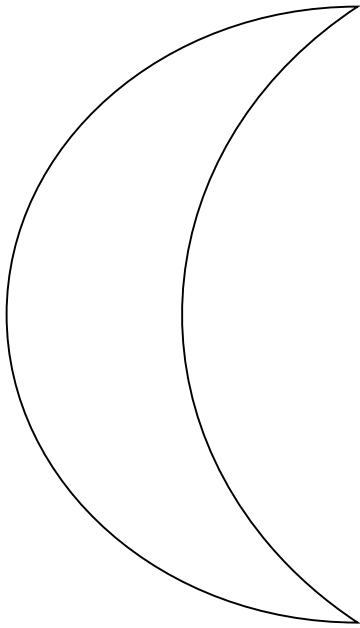
EJERCICIO 2

Para que cada animal llegue hasta el final del camino debes ayudarlo a realizar el trazo. ¡Recuerda que no debes levantar el lápiz!



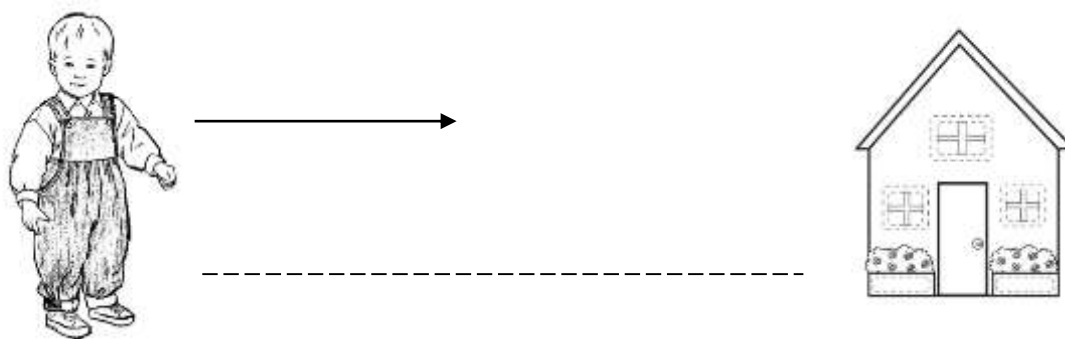
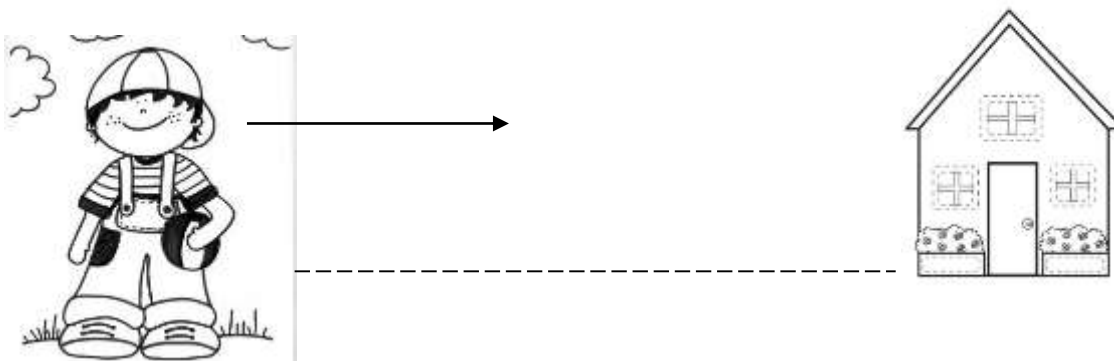
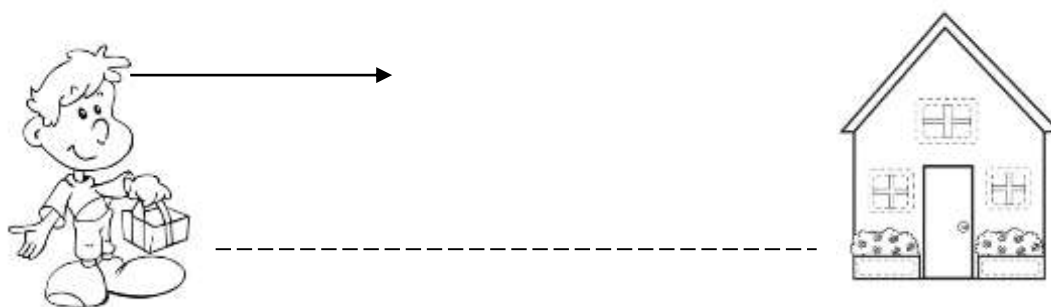
EJERCICIO 3

Completa la luna y las estrellas con pelotitas de papel



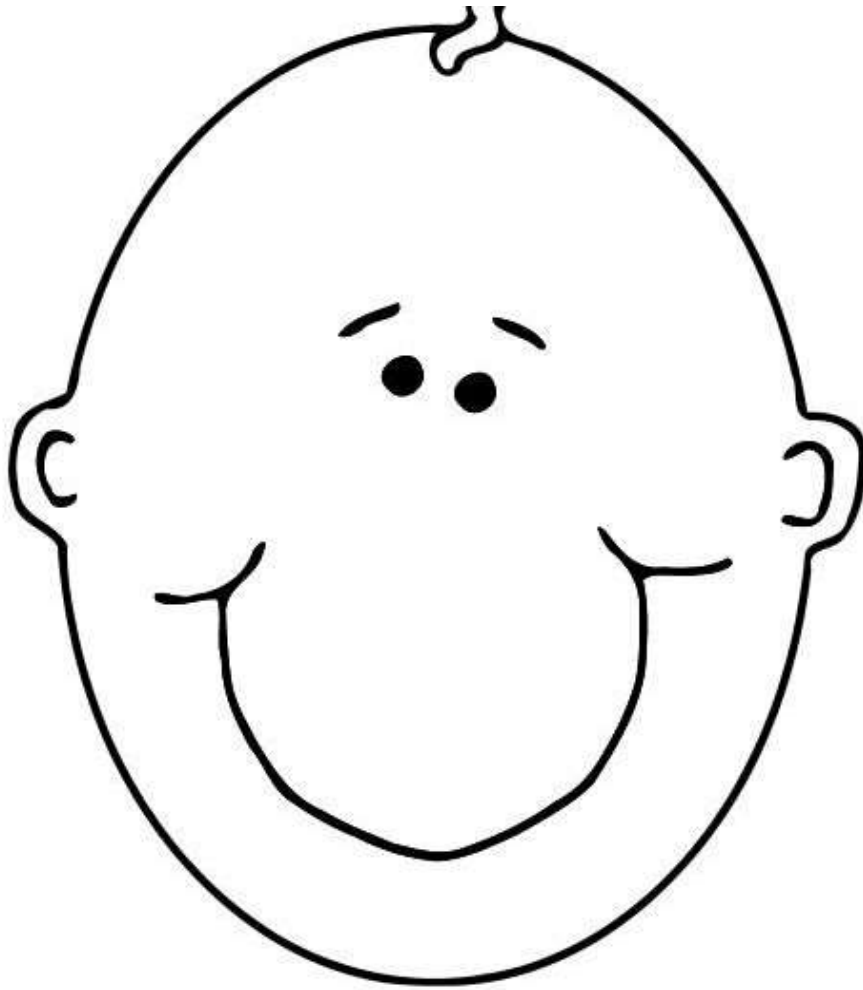
EJERCICIO 4

Lleva a cada niño a su casa, atendiendo la dirección de la flecha. Primero con tus dedos y luego hazlo con varios colores.



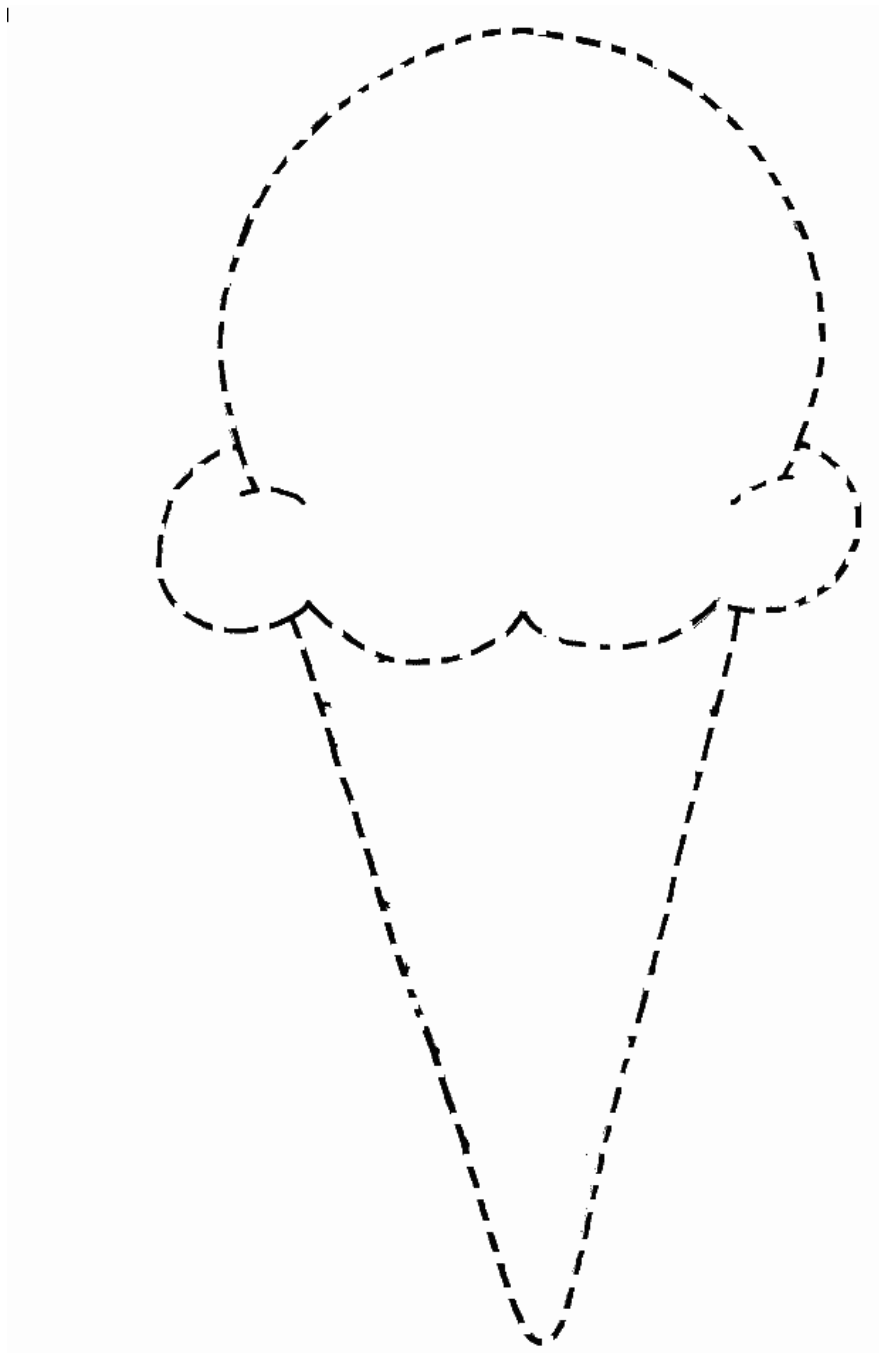
EJERCICIO 5

Rasga papel y pégalo como cabello



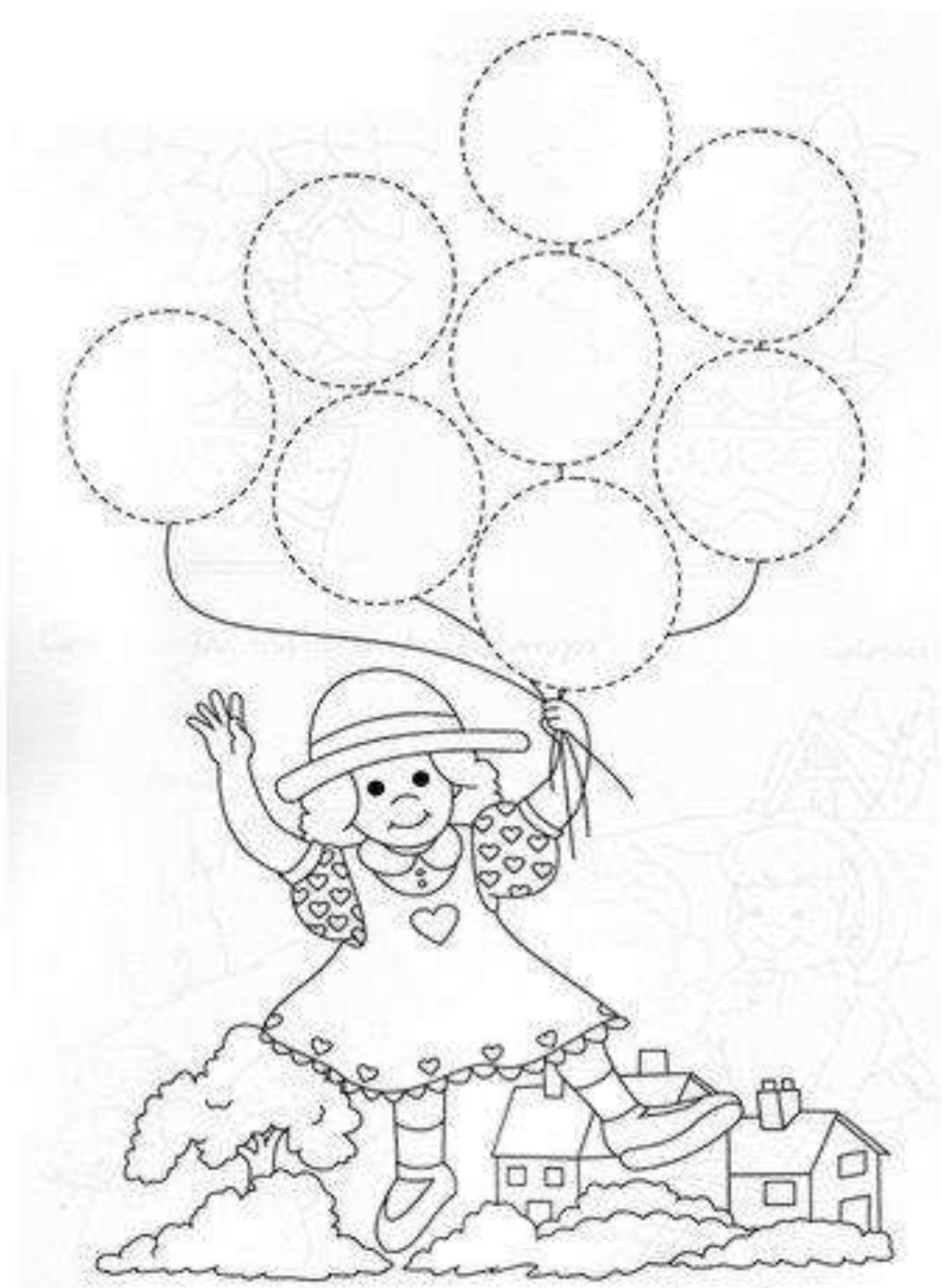
EJERCICIO 6

Sigue la línea punteada, primero con tus dedos y luego hazlo con varios colores.
Completa el dibujo con cosas de tu comunidad.



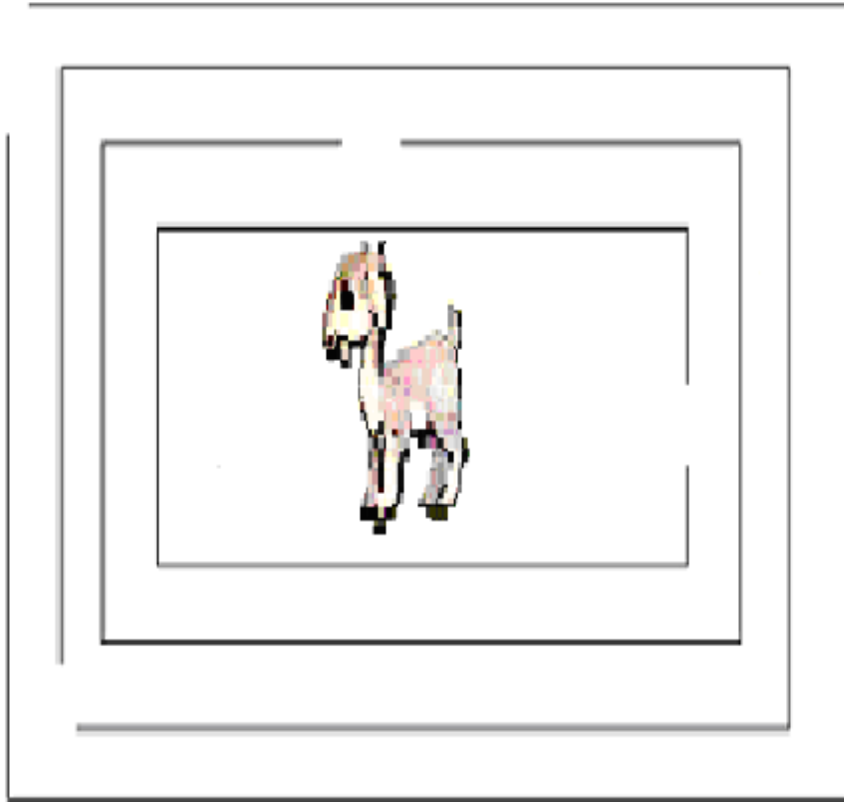
EJERCICIO 7

Sigue la línea punteada de los globos, primero con tus dedos y luego hazlo con varios colores. Completa la figura con pelotitas de papel.



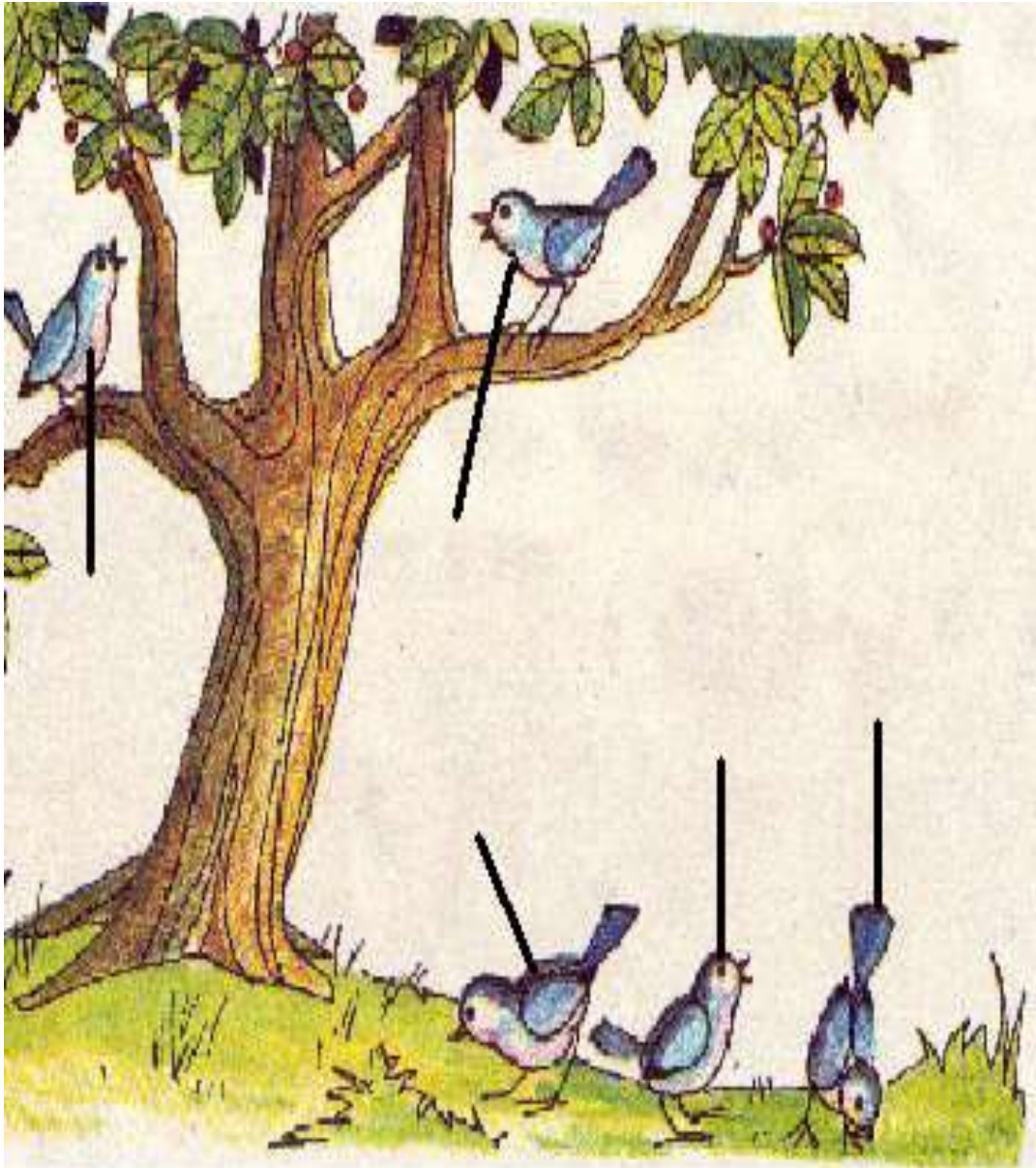
EJERCICIO 8

Haz una línea llevando al niño hasta la cabra. Primero con tu dedo, después con tu lápiz.



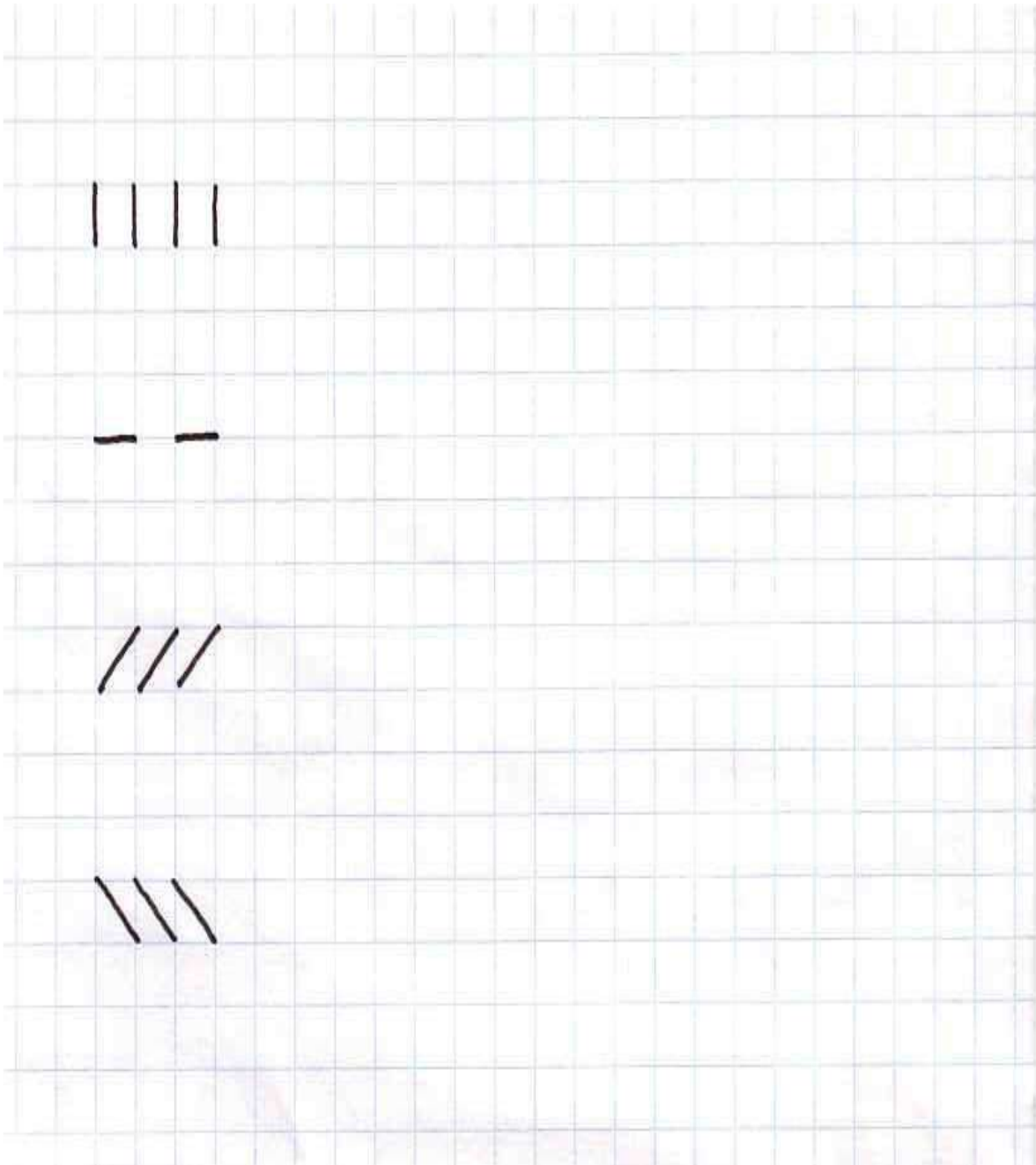
EJERCICIO 9

Lleva cada sinsonte hasta la tierra o hasta el árbol. ¡No debes levantar el lápiz!



EJERCICIO 10

Repasa las líneas y sigue la secuencia



EJERCICIO 11

EL BAILE DE LOS PECES

¿Qué Necesitamos?

- Tijeras
- Folios
- Pinturas de colores
- Música

¿Cómo elaboramos el material?

Cada niño, previamente al juego, tendrá que elaborar el material con el que después va a jugar: un pez.

Lo tendrán que dibujar, pintar y recortar, cada uno a su gusto (si los niños son muy pequeños se lo daremos ya dibujado y en vez de recortarlo lo podrán picar con un punzón).

¿Cómo jugamos?

Se dibuja en el suelo una línea de salida y perpendiculares a ella se pintan líneas que serán los caminos por donde nadarán los peces.

Los niños se sitúan detrás de la línea de salida y delante de cada uno, su pez.

Deberán ir soplando para hacer avanzar el pez hasta el agua (línea de meta). El juego no está completo hasta que todos los peces estén en el mar, de esta manera, los que van llegando primero tienen que animar a los que aún están nadando.

Una vez que todos los peces llegan al destino fijado, se pone música y ya se puede dar paso al baile de los peces. Cada niño bailará con su pez al ritmo de la música.

Únicamente se puede hacer avanzar al pez soplando, no se puede emplear las manos ni ninguna otra parte del cuerpo.

Los peces no pueden salir de su calle para no entorpecer el camino de otros compañeros.

OTROS JUEGOS Y EJERCICIOS:

- Amarrar y desamarrar las cintas de los zapatos.
- Lanzar objetos pequeños a recipientes pequeños.
- Construir torres, figuras, con corcholatas de refresco, palitos, etc. todo lo que sea pequeño.
- Rasgar papel periódico, procurando que las tiras queden lo mas rectas posibles.
- Corte un papel en círculo y haga que su niño(a) delimite alrededor del círculo en otro papel.
- Echar gelatina en polvo sobre papel. Añada agua y haga que su niño(a) pinte con los dedos. Haga que su niño(a) le diga cómo se siente la gelatina mientras está pintando (resbalosa, mojada, pegajosa, engruñada).
- Escuche una canción conocida con su niño(a) y aplauda con él/ella al ritmo de la canción.
- Ponga papel en el fondo de una caja de zapatos. Eche un poco de pintura en el papel, ponga una canica y deje que su niño(a) mueva la caja. Haga que su niño(a) mueva la caja rápido y despacio de un lado a otro.
- Colecte hojas con su niño(a). Ponga las hojas debajo de un papel y ayude a su niño a calcar las hojas coloreando con un crayón por encima. Use diferentes tipos de hojas y hable con su niño de los diseños (grande, pequeña, larga, corta).

-Junte diferentes tipos de papeles (ej. Papel toalla, papel higiénico, papel periódico, papel de revistas y papel en blanco. Enséñele a su niño(a) como romper pedazos de papel. Ayúdelo(a) a romper si tiene dificultad, rompa Ud. con él. Haga que su niño(a) pegue los papeles en el papel en blanco y haga un diseño con lo que ha roto.

-Haga que su niño(a) estire/amase la plastilina y haga culebras, haga que las corte con un cuchillo de plástico.

-Dé a su niño(a) una camisa con botones grandes, enséñele a abotonar y desabotonar.

-Haga que su niño(a) corte con tijeras sus dibujos favoritos de una revista o periódico. Pregúntele por qué son sus favoritos.

EJERCICIOS Y JUEGOS DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA

La psicomotricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. (González Pérez, Ana Midiala. Aprende jugando. Edit. Universitaria, 2008. p.p. 69)



JUEGO 1:“LAS ESTATUAS DE MARFIL”

Desarrollo: Bailamos al son de la canción:

"A las estatuas de marfil
uno, dos y tres así;
el que se mueva baila el twist"



Al terminar ésta nos convertimos en estatuas sin movernos. Al parar la canción también se pueden colocar, por ejemplo, dentro de un aro, encima de un banco o colocar la mano o algún objeto en cualquier parte del propio cuerpo o del de algún compañero.

JUEGO 2: “BAILE DE COLORES”

Material: hojas de papel cortadas en tiras, música

Desarrollo:

Bailando libremente con las cintas en la mano pasamos a movimientos dirigidos:

1. Balanceos de las cintas al compás del cuerpo y de la música,
2. Cambiar la cinta de brazo y mano
3. movernos según distintas órdenes con las cintas: arriba, abajo, delante, detrás, en la cabeza, espalda, cintura, rodillas,...

JUEGO 3:“LA FRONTERA

Desarrollo: se coloca toda la clase menos uno en un lateral de la zona de juegos. El que está solo se pone justo en medio y hará las veces de muro. Cuando la clase intente pasar de un lado a otro él tendrá que agarrar a alguno o algunos compañeros que se incorporaran al muro. Poco a poco se irán poniendo más compañeros hasta que sólo quede uno, el ganador. El primero al que ha cogido es el que se la liga la siguiente partida.

JUEGO 4:“EL GATO Y EL RATÓN”



Consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano:

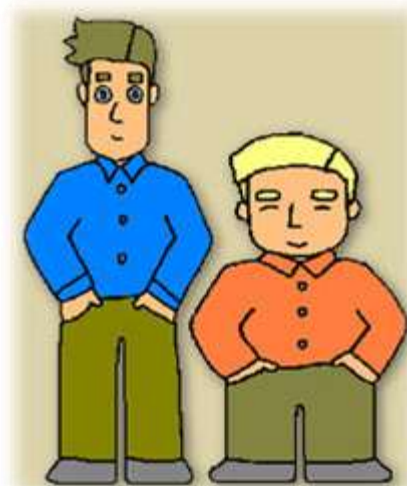
1. Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón (el que hace de gato tiene que ser más "grande" que el que interpreta al ratón)
2. Al ritmo de la canción: - *Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré* -
3. El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre dos de los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible.

El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.

JUEGO 5:“GIGANTES Y ENANOS”

Proceso:

- El educador se sitúa en el centro de un círculo.
- Cuando dice la palabra “gigantes”, los jugadores se colocan de puntillas con los brazos extendidos hacia arriba.
- Cuando dice la palabra “enanos”, su posición cambiará a cuclillas y con los brazos bajados.
- El director del juego tratará de equivocar a los jugadores de manera intencionada.
- El jugador que se equivoque de manera reiterada pasará a ser “ayudante” del educador para vigilar a los que se equivoquen.



JUEGO 6:“LA BOMBA”

Material: una pelota de goma.

Desarrollo:

Se coloca a un niño en el centro de un círculo hecho por lo demás. Mientras él cuenta hasta 20 con los ojos cerrados, los demás están pasándose una pelota. Cuando el que se la liga para de contar, dice: “¡Bomba!”, la persona que en ese momento tenga la pelota se sienta en el suelo con las piernas abiertas. Cuando se inicia otra vez el juego, se tiene que saltar a la persona que esté en el suelo y así poder pasársela al siguiente compañero. Gana el último que quede de pie.

JUEGO 7:“PELOTA ZIG-ZAG”

Material: dos pelotas de goma de distinto color, para simbolizar los equipos.

Desarrollo:

Formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.

Normas: Si la pelota de cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio.

Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.

JUEGO 8:“LOS PAQUETES”

Desarrollo: Se hacen un círculo con toda la clase menos dos personas. El círculo se formará por parejas, es decir, uno delante de otro. Quedarán dos personas que serán perseguidores y perseguidos. El perseguido deberá correr alrededor de sus compañeros (círculo) y cuando se canse ponerse delante de alguna pareja. La persona que da hacia fuera del círculo pasará a ser perseguidor y el perseguidor

perseguido. Así alternativamente. En el caso de que el que la liga coja al perseguido se cambiarán los papeles.

JUEGO 9:“EL POSTE”

Desarrollo: Se divide la clase en grupo de 5 o 6 personas. Uno se coloca de pie, sin moverse mientras el resto se coloca alrededor agarrando las manos de los compañeros. El que está en medio hace de poste, mientras los que forman el corro deben evitar tocar al poste. De esta manera se irán forzando unos a otros a tocar el poste. Aquel que toque el poste se eliminará, ganando el último en tocarlo, o no.

JUEGO 10:“STOP DOBLE”

Material: un pañuelo o tela por pareja.

Desarrollo: Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la ligará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro,

podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo



JUEGO 11:“EL CIEMPIÉS”

Desarrollo: Dividimos la clase en dos grupos de igual número. Se sentarán en el suelo, uno detrás de otro con las piernas abiertas. El juego consistirá en que intentando seguir un ritmo de balanceo consigan darse la vuelta, apoyando los pies y las manos, todos a la vez.



JUEGO 12:“LA CEBOLLA”

Desarrollo: Se forma una fila, todos sentados en el suelo menos dos. Se tienen que agarrar muy fuerte las piernas y brazos del de delante. Los dos jugadores que se han quedado fuera, con el fin de deshacer la cebolla y averiguar cuantas capas tiene tirando de ellos. Los demás ayudarán a sus compañeros de corro, evitando que les saquen del grupo.

Normas: Se pueden hacer cosquillas para quitar una capa de la cebollar, pero no pegar.

JUEGO 13:“LA CREMALLERA”

Desarrollo: se tumba toda la clase menos uno. Se tumbarán intercalados, es decir cabeza con cabeza. Estirarán los brazos hacia arriba. El que no se ha tumbado se dejará caer sobre los primeros de la fila y poco a poco les irán pasando hasta llegar al final, como si estuviesen en un concierto.

Normas: hay que dejarse caer con suavidad para que el peso se reparta bien.

OTROS JUEGOS Y EJERCICIOS:

-Subir escaleras: sujeto a la baranda y luego suelto.

-Bajar escaleras: sujeto a la baranda y luego suelto.

-Andar de puntillas.

-Saltar con los dos pies, cayendo en el mismo lugar.

-Andar sobre una línea recta manteniendo el equilibrio: se puede pintar con tiza un camino haciéndolo cada vez más sinuoso y estrecho.

-Caminar marcha atrás manteniendo el equilibrio.

-Sostenerse sobre el pie derecho manteniendo el equilibrio. Después sobre el izquierdo.

-Lanzar un objeto (una pelota) a otro: con las dos manos y luego con una mano (derecha e izquierda).

-Recibir un objeto (una pelota, una bolsa de tela) con las dos manos y luego con una mano (derecha e izquierda).

-Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.

-Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.

-Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.

-Saltar soga en diferentes ritmos.

-Imitar los movimientos de diferentes animales: saltar como conejo, rana, canguro; correr como perro, liebre y gallina; caminar como un cangrejo, pato, oso.

-Somos equilibristas. Se colocan tacos, cuerdas, saquitos, etc, por el suelo y debe caminar sobre ellos. En otro ejercicio, con los mismos materiales, se camina en desnivel, un pie sobre los tacos y otro en el suelo.

-Lanzar y atrapar. Juegan a la pelota, usando pelotas grandes.

-Somos saltarines". Se le invita a saltar desde el último escalón, desde un banco bajito. Se desplazan saltando.

-Hacemos carreras". Nos movemos como serpientes, como gatitos, como tortugas y como otros animales. Corremos y nos paramos sobre un pie

-Debe usar el triciclo, subir, bajar y correr.

-Cruzamos el río". Con dos cuerdas se marca un ancho río y, en medio, se distribuyen tacos de plástico. Para no mojarnos, solo se pueden pisar los tacos

-Vamos por el bosque y caminamos como los animalitos (utilizando todas las formas de desplazamiento): somos serpientes, osos, perros, hormigas y tortugas, etc.

-Los canguros". Saltamos con los pies juntos sin caernos y sin apoyarnos en otro niño.

-“Trepamos”. Se hace en el patio si se dispone de barras para ello.

-“Un paseo por la selva”. Se inventa una historia en la que los niños y niñas tengan que utilizar distintas formas de desplazarse y mantener el equilibrio. Por ejemplo, andamos despacio para que no se despierten los animales; ahora hay que correr porque llueve, tenemos que saltar porque hay un arroyo, etc.

-Carreras de obstáculos". Se distribuyen tacos de madera y picas por el espacio y se camina sobre ellos, se salta sin pisarlos, se anda de puntillas sin pisarlos, se corre sin tocarlos.

-La pelota saltarina". Jugamos con la pelota, la botamos y la cogemos, la chutamos hasta la puerta, la cambiamos con otro niño, hacemos un corro y jugamos solo con una.



EL LEÓN Y EL RATÓN

Unos ratoncitos, jugando sin cuidado en un prado, despertaron a un león que dormía plácidamente al pie de un árbol. La fiera, levantándose de pronto, atrapó entre sus garras al más atrevido de la pandilla.



El ratoncillo, preso de terror, prometió al león que si le perdonaba la vida la emplearía en servirlo; y aunque esta promesa lo hizo reír, el león terminó por soltarlo.

Tiempo después la fiera cayó en las redes que un cazador le había tendido y como, a pesar de su fuerza, no podía librarse, retumbó la selva con sus furiosos rugidos.

El ratoncillo, al oírlo, acudió presuroso y rompió las redes con sus afilados dientes. De esta manera el pequeño ex prisionero cumplió su promesa y salvó la vida del rey de los animales.



El león meditó seriamente en el favor que acababa de recibir y prometió ser en adelante más generoso.

En ciertos casos pueden más la paciencia y el tiempo que la ira y la fuerza.

Y una buena acción, en algún momento tiene su recompensa.

EL RATÓN DE LA CORTE Y EL RATÓN CAMPESINO

Invitó el ratón de la corte a su primo del campo con mucha cortesía a un banquete de huesos de exquisitos pajarillos, contándole lo bien que en la ciudad se comía. Sirviendo como mantel un tapiz precioso.

Muy fácil es entender la vida regalada de los dos amigos.

Pero en el mejor momento algo estropeó el festín: En la puerta de la sala oyeron de pronto un ruido y vieron que asomó el gato. Huyó el ratón cortesano, seguido de su compañero que no sabía dónde esconderse.

Cesó el ruido; se fue el gato con el ama y volvieron a la carga los ratones. Y dijo el ratón de palacio: -- Terminemos el banquete. -- No. Basta -- responde el campesino --. Ven mañana a mi cueva, que aunque no me puedo dar festines de rey, nadie me interrumpe, y podremos comer tranquilos. ¡Adiós pariente! ¡Poco vale el placer cuando el temor lo amarga!

No quieras vivir rodeado de bienes, si ellos van a ser la causa de tu desdicha.



EL ZORRO Y EL CUERVO

Cierto cuervo, de los feos el primero, robó un queso y, llevando su botín fue a saborearlo en la copa de un árbol.

En estas circunstancias lo vio un zorro muy astuto, y comenzó a adularlo con la intención de arrebatárselo.



- Ciertamente, hermosa ave, no existe entre todos los pájaros quien tenga la brillantez de tus plumas, ni tu gallardía y belleza. Si tu voz tan melodiosa como deslumbrante tu plumaje, creo, y con razón, que no habrá entre las aves quien te iguale en perfección. Envanecido el cuervo por este elogio, quiso demostrar al galante zorro la armonía de su voz. Al comenzar a graznar, dejó caer el queso de su negro pico. El astuto zorro, que no deseaba otra cosa, cogió entre sus dientes la succulenta presa y, dejando burlado al cuervo, echo a correr y luego se puso a devorarla bajo la sombra de un árbol.



*Quien a los aduladores oye nada
bueno espere de ellos.*

LA CIGARRA Y LA HORMIGA

Cantó la cigarra durante todo el verano, jugueteó y descansó, presumió de su arte, y al llegar el invierno se encontró sin nada: ni una mosca, ni un gusano.

Fue entonces a llorar su hambre a la hormiga vecina, pidiéndole que le prestara de su grano hasta la llegada de la próxima estación.

-- Te pagaré la deuda con sus intereses; -- le dijo --antes de la cosecha, te doy mi palabra.

Mas la hormiga no es nada generosa, y este es su menor defecto. Y le preguntó a la cigarra:

-- ¿ Qué hacías tú cuando el tiempo era cálido y bello ?

-- Cantaba noche y día libremente -- respondió la despreocupada cigarra.

-- ¿ Con qué cantabas ? ¡Me gusta tu frescura! Pues entonces ponte ahora a bailar, amiga mía.



*No pases tu tiempo
dedicado sólo al
placer. Trabaja, y
guarda de tu
cosecha para los
momentos de
escases.*

LA LIEBRE Y LA TORTUGA



En el mundo de los animales vivía una liebre muy orgullosa, porque ante todos decía que era la más veloz. Por eso, constantemente se reía de la lenta tortuga.

-¡Miren la tortuga! ¡Eh, tortuga, no corras tanto que te vas a cansar de ir tan de prisa! -decía la liebre riéndose de la tortuga.

Un día, conversando entre ellas, a la tortuga se le ocurrió de pronto hacerle una rara apuesta a la liebre.

-Estoy segura de poder ganarte una carrera -le dijo.

-¿A mí? -preguntó, asombrada, la liebre.

-Pues sí, a ti. Pongamos nuestra apuesta en aquella piedra y veamos quién gana la carrera.

La liebre, muy divertida, aceptó.

Todos los animales se reunieron para presenciar la carrera. Se señaló cuál iba a ser el camino y la llegada. Una vez estuvo listo, comenzó la carrera entre grandes aplausos.

Confiada en su ligereza, la liebre dejó partir a la tortuga y se quedó remoloneando. ¡Vaya si le sobraba el



tiempo para ganarle a tan lerda criatura! Luego, empezó a correr, corría veloz como el viento mientras la tortuga iba despacio, pero, eso sí, sin parar. Enseguida, la liebre se adelantó muchísimo. Se detuvo al lado del camino y se sentó a descansar.



Cuando la tortuga pasó por su lado, la liebre aprovechó para burlarse de ella una vez más. Le dejó ventaja y nuevamente emprendió su veloz marcha. Varias veces repitió lo mismo, pero, a pesar de sus risas, la tortuga siguió caminando sin detenerse. Confiada en su velocidad, la liebre se tumbó bajo un árbol y ahí se quedó dormida. Mientras tanto, pasito a pasito, y tan ligero como pudo, la tortuga

siguió su camino hasta llegar a la meta. Cuando la liebre se despertó, corrió con todas sus fuerzas pero ya era demasiado tarde, la tortuga había ganado la carrera.

Aquel día fue muy triste para la liebre y aprendió una lección que no olvidaría jamás: No hay que burlarse jamás de los demás.

La pereza y el exceso de confianza pueden hacernos no alcanzar nuestros objetivos.

LA TORTUGA

Había una vez una tortuga que iba siempre con la casa a cuestas. El peso de esta le agobiaba y tenía que caminar muy despacio. Las demás tortugas se burlaban de ella, porque tardaba mucho tiempo en recorrer una pequeña distancia. Doña Tortuga nada decía; seguía y seguía avanzando penosamente, sufriendo su pesado destino. Un día, doña Tortuga se hartó



de cargar con su propia casa y, dejándola bien resguardada tras unos matorrales, siguió su camino sin ella. ¡Qué ligera y cómoda se sentía ahora!. Demostró a las demás tortugas que podía ser tan veloz como ellas. Una tarde de calor sofocante, estalló una gran tormenta. Truenos y relámpagos aterrorizaban a doña Tortuga; la lluvia empezó a caer, débilmente al principio; de modo torrencial, después. Doña Tortuga, empapada de pies a cabeza, se lamentaba sin cesar: –¡Ay!. ¡Cómo me estoy poniendo, tengo miedo, no me gustan las tormentas! ¡Con lo bien que estaría ahora metida en mi casita, bien a cubierto de la lluvia, y protegida! ¿Por qué se me ocurriría dejarla en aquellos matorrales? ¿Por qué hice eso?– .

Cuando la tormenta hubo pasado, doña Tortuga, sin pérdida de tiempo, regresó al lugar dónde había dejado su casita. La encontró intacta. ¡Qué alegría más grande sintió al verla de nuevo, cantaba y bailaba de alegría!. Volvió a cargar con su casita, firmemente resuelta a no deshacerse nunca más de ella, por lento que fuera su caminar.

Quién mucho corre, pronto para. Tenerlo en cuenta. A veces es mejor ir más despacio en la vida, pero más seguro.

LA ZORRA Y LA CIGÜEÑA

Sintiéndose un día muy generosa, invitó doña zorra a cenar a doña cigüeña. La comida fue breve y sin mayores preparativos. La astuta raposa, por su mejor menú, tenía solo un caldo, pues vivía pobremente, y se lo presentó a la cigüeña servido en un plato poco profundo. Esta no pudo probar ni un sólo sorbo, debido a su largo pico. La zorra en cambio, lo lamió todo en un instante.



Para vengarse de esa burla, la cigüeña decidió invitar a doña zorra. -- Encantada -- dijo --, yo no soy protocolaria con mis amistades.

Llegada la hora corrió a casa de la cigüeña, encontrando la cena servida y con un apetito del que nunca están escasas las señoras zorras. El olorcito de la carne,



partida en finos pedazos, la entusiasmó aún más. Pero para su desdicha, la encontró servida en una copa de cuello alto y de estrecha boca, por el cual pasaba perfectamente el pico de doña cigüeña, pero el hocico de doña zorra, como era de mayor medida, no alcanzó a tocar nada, ni con la punta de la lengua. Así, doña zorra tuvo que marcharse en ayunas, toda avergonzada y engañada, con las orejas gachas y apretando su cola.

No engañes a otros, pues bien conocen tus debilidades y te harán pagar tu daño en la forma que más te afectará.

LA ZORRA Y LAS UVAS

La vieja y astuta zorra estaba decepcionada. Durante todo el día había merodeado tristemente por los densos bosques y subido y bajado a las colinas, pero. .. ¿De qué le había servido? No hallaba un solo bocado; ni siquiera un ratón de campo. Cuando lo pensaba -y se estaba sintiendo tan vacía por dentro que casi no podía pensar en otra cosa-, llegó a la conclusión de que nunca había tenido más hambre en su vida. Además, sentía sed..., una sed terrible. Su garganta estaba reseca.

En ese estado de ánimo. Dio la vuelta a un muro de piedra y se encontró con algo que le pareció casi un milagro. Allí, frente a ella, había un viñedo lleno de racimos

de frescas y deliciosas uvas, que sólo esperaban que las comiesen. Eran grandes y jugosas e impregnaban el aire con su fragancia.



La zorra no perdió el tiempo. Corrió, dio un salto y trató de asir la rama más baja, con sus hambrientas mandíbulas...

¡pero no llegó a alcanzarla! Volvió a saltar, esta vez

a una altura algo mayor, y tampoco pudo atrapar con los dientes una sola uva.

Cuando fracasó por tercera vez, se sentó por un momento y, con la reseca lengua colgándole, miró las docenas y docenas de ramas que pendían fuera de su alcance.

El espectáculo era insoportable para una zorra hambrienta, y saltó y volvió a

saltar, hasta que sintió mareos. Necesitó mucho tiempo, pero, por fin, comprendió que las uvas estaban tan fuera de su alcance... como las estrellas del cielo. Y no le quedó más recurso que batirse en retirada.



-¡Bah! -murmuró para sí-

¿Quién necesita esas viejas uvas agusanadas? Están verdes..., sí, eso es lo que pasa. ¡Verdes! Por nada del mundo las comería.

-¡Ja, ja! -dijo el cuervo, que había estado observando la escena desde una rama próxima- ¡Si te dieran un racimo, veríamos si en verdad las uvas te parecían verdes!

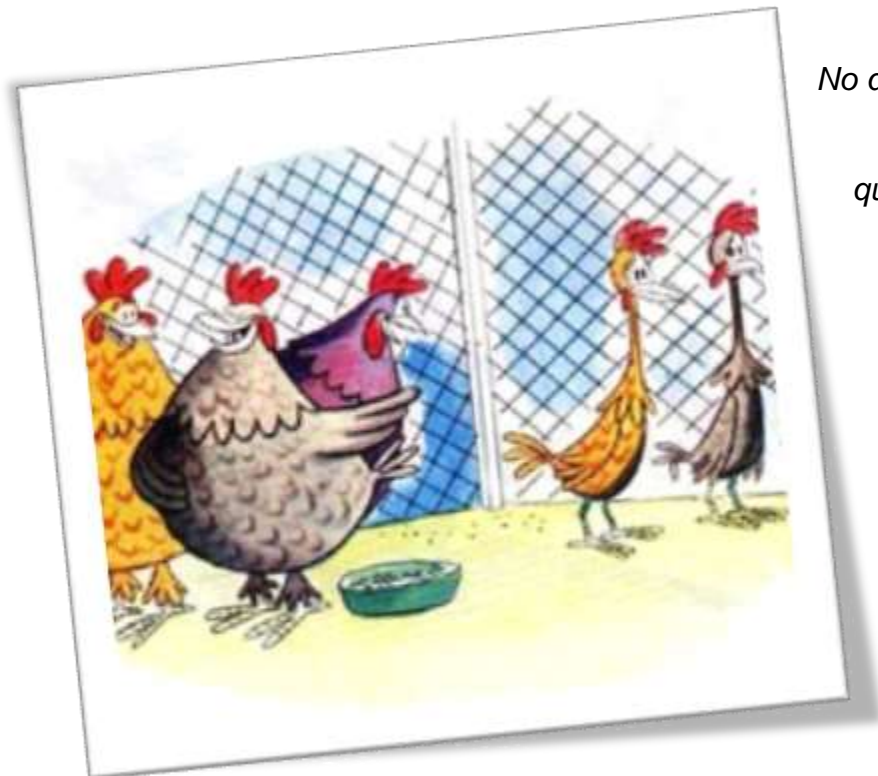
Nunca traslades la culpa a los demás de lo que no eres capaz de alcanzar.

LAS GALLINAS GORDAS Y FLACAS

Vivían en un corral varias gallinas: unas bien cebadas y gordas; otras, por el contrario, flacas y desmedradas.

Las gallinas gordas, orgullosas de su buena facha, se burlaban de las flacas y las insultaban llamándolas huesudas y muertas de hambre.

Pero el cocinero, debiendo preparar algunos platos para el banquete de Año Nuevo, bajó al gallinero y eligió las mejores que allí había. La elección no fue difícil. Entonces, viendo las gallinas gordas su fatal destino, envidiaron la mejor suerte de sus compañeras flacas y esqueléticas.



*No despreciemos jamás a los
débiles;
quizá tengan mejor suerte
que nosotros.*

LOS DOS AMIGOS Y EL OSO

Dos amigos caminaban tranquilamente por el bosque, cuando de pronto, se les apareció un oso. No tenían armas y sintieron gran temor al ver avanzar a aquel animal tan grande y no precisamente con aire de buenas intenciones.

Uno de ellos, sin pensar más que en su propia salvación y sin decir palabra a su compañero, subió rápidamente a un árbol cercano y se ocultó entre las hojas. El otro, más lento, vio que ya no tenía tiempo de imitar a su amigo. Entonces se tiró al suelo y fingió estar



muerto. Se quedó quieto, muy quieto, y sin respirar.

El oso se acercó. Se dice que estos animales huyen de los cuerpos sin vida y el hombre, recordando esto, permaneció sin pestañear mientras la fiera, aproximando el hocico a su cabeza, lo olió una y otra vez. Después, lentamente, se alejó entre los árboles.

Pasado el susto, el primero de los amigos bajó del árbol y fue hacia su compañero, muy preocupado ahora por ver si estaba bien y muy curioso, al mismo tiempo, por saber qué le había dicho el oso cuando lo olfateaba.

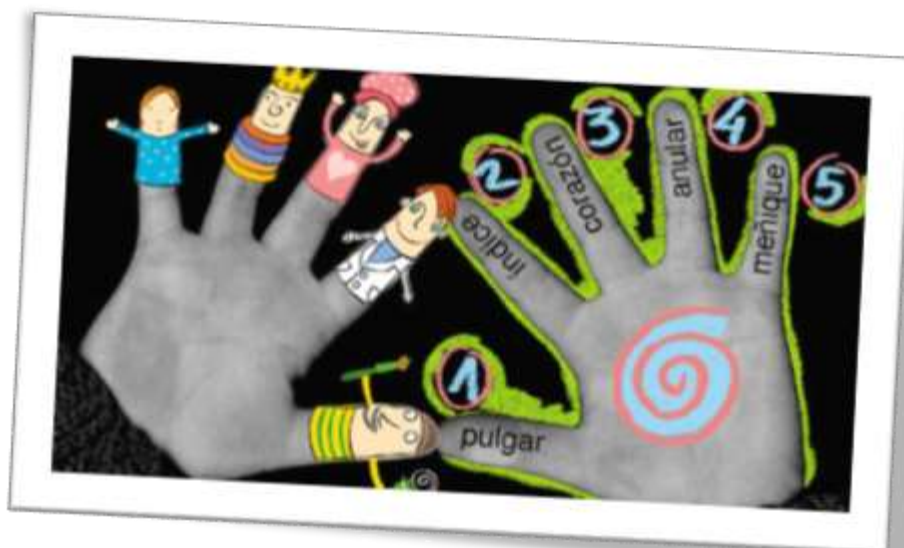
Pues me dijo que me cuide de los amigos que me abandonan cuando me amenaza un peligro.

La verdadera amistad se demuestra en los momentos difíciles

JUEGOS DIGITALES

Los juegos digitales son ejercicios que permiten el desarrollo de las habilidades motrices de manos y dedos, uniendo el lenguaje verbal con el corporal y el musical, pueden practicarse desde los cuatro años hasta la tercera edad, en distintos contextos pedagógicos, así como en centros de rehabilitación y en el ámbito de la familia.

(Lorenz, Thilde. 66 juegos de manos: juegos rítmicos para manos y dedos..Akal, 2001. p.p 26)



ESTE FUE POR LEÑA

Este fue por leña,
este la encendió,
este encontró un huevo,
este lo frió,
y este más chiquitito
se lo comió.

POR AQUÍ PASÓ UNA PALOMITA

Por aquí pasó una palomita.
Este, la cazó. (pulgar)
Este, la mató. (índice)
Este, la cocinó. (corazón)
Este, la sirvió. (anular)
Y este pícaro niño (meñique)
Chiquirritiño,
Se la comió.



ESTE CHIQUITITO Y BONITO

Este, chiquitito y bonito, (meñique)
este, el rey de los anillitos, (anular)
este, tonto y loco, (corazón)
este se marchó a la escuela (índice)
y este se lo come todo. (pulgar)



CINCO DEDITOS

Este cerdito se fue al mercado
este se quiso quedar
este comió carne asada
este decía chui, chui, chui
hasta que llegó a su hogar
(se toma un dedito por cada verso)

QUÉ LINDA MANITA

Qué linda manita
que tiene el bebé.
Qué linda, qué mona,
qué bonita es.

PEQUEÑOS DEDITOS.

Rayitos de sol.
Que gire, que gire
como un girasol.
Palmas, palmitas
higos y castañitas
naranjas y limón,
para mi niño son.

CINCO LOBITOS

Cinco lobitos tenía la loba.
Cinco lobitos detrás de la escoba.
Cinco tenía, cinco criaba
y a todos los cinco tetita les daba.
Cinco lobitos tenía la loba.
Cinco lobitos detrás de la escoba.
Cinco lavó, cinco peinó y a todos
ellos, a la escuela mandó.

EL DEDITO COMELÓN

Este tenía hambre
Este compró un huevito
Este lo frió
Este le echó sal...
!Y este pícaro gordo se lo comió!
(se toma un dedito por cada verso,
al final se hace como cosquillas)

LAS ABEJAS

Esta es la colmena
donde las abejas guardan
la miel buena.
Volando salen juntitas
una, dos, tres, cuatro, cinco
Bzzz! así van las abejitas
(Las manos adoptan las formas
descritas)



ASÍ HACEN LOS POLLITOS

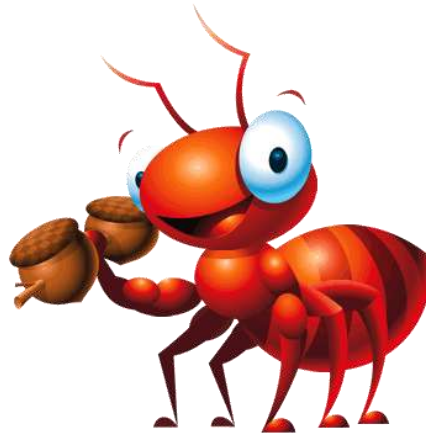
Cuando come un pollito
pica y pica muy finito.
Pica aquí y pica allá
busca granos de maíz.
Cuando bebe un pollito
toma agua y hace así.
Y las gotas despacito
de su pico van aquí.
(Las manos adoptan las formas
descritas)

DE ANIMALES Y SONIDOS

Las hormigas cuando andan
hacen clish,clish,clish,clish, clash.

Los ratones cuando juegan
hacen juish, juish, juish, juish, juash.

Las campanas cuando suenan
hacen din, don, din, don, dan
(Manos adoptan formas y realizan acciones)



UN DEDO SE CASÓ

Un dedo chiquitito se quiso casar con
una piedrecita que salió del mar.
(El dedo de una mano se coloca junto
a la palma de la otra)

LOS CANGREJOS

Un cangrejo va hacia atrás
y lo sigue su mamá
otro va hacia adelante
y lo atrapan con un guante
(Manos adoptan formas y realizan acciones)

PALMA CON PALMA

Toc, toc (Golpean los pulgares)
¿Quién es? (Golpean los índices)
Visitas (Golpean los medios)
Pasen, pasen (Golpean los anulares)
Chuic!, chuic! (Golpean los meñiques,
como besos de saludo)

EL DEDO PATINADOR

Un dedo que patina no es una gallina
patina, patina pero nunca pía
(Los dedos van deslizándose uno por uno)

MARCHA SOLDADO

Marcha soldado
cabeza de papel
si no marchas derecho
vas preso al cuartel
(Se simula la marcha con los dedos)

LA ARAÑA

Sube, sube una araña
por el brazo de una ñaña
Baja, baja de una vez
y la pica en los pies
(Se simula araña con manos, al final
hace cosquillas en pies)



JUEGOS NUMÉRICOS

Los juegos numéricos permiten desarrollar habilidades numéricas y de orden.

(http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/mate/lugares/mate2k.htm)



JUEGO 1

Acomoda estos números en cuatro grupos de dos números cada uno de manera que la suma de los dos números de cada grupo sea igual para los cuatro grupos.

19 21 35 42 58 65 79 81

JUEGO 2

Forma con estos números tres grupos de dos números cada uno de manera que si multiplicas los dos números de cada grupo, el resultado sea igual para todos los grupos.

6 10 14 15 21 35

JUEGO 3

Forma con estos números tres grupos de tres números cada uno, de manera que si multiplicas los tres números de cada grupo el resultado sea el mismo para los tres grupos.

3 4 5 6 7 8 28 30 35

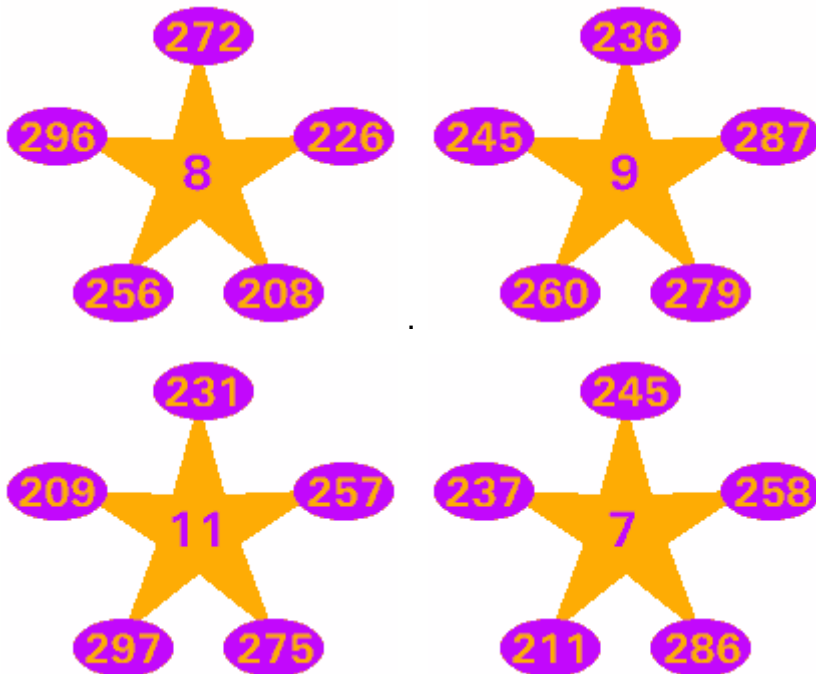
JUEGO 4

Acomoda estos números en tres grupos de tres números cada uno de manera que la suma de los tres números de cada grupo sea igual para los tres grupos.

11 ... 73 ... 91 ... 35 ... 43 ... 85 ... 63 ... 25 ... 51

JUEGO 5

Cada punta de la estrella tiene un número, uno de ellos no tiene que ir ahí. El número del centro te ayudará a encontrarlo.





JUEGO 6

Encuentra un número de cuatro dígitos que cumpla las siguientes cuatro cosas:

- a) El segundo dígito es dos veces el primer dígito
- b) El cuarto dígito es tres veces el tercer dígito

- c) Todos los dígitos son diferentes
- d) Ninguno de los dígitos son consecutivos

JUEGO 7

Encuentra un número de dos dígitos  y  que cumpla:

$$(\text{pink square} \text{ blue circle} + 1) \div 2 = \text{blue circle} \text{ pink square}$$

Es decir, tienes que encontrar un número de dos dígitos que al sumarle 1 y dividir el resultado entre 2 te quede el mismo número pero volteado.

JUEGO 8

En un cuadrado mágico de orden tres coloca los números del 1 al 9 de forma que la constante mágica sea 15.

	9	2
3		
8	1	

JUEGO 9

Aquí hay cinco igualdades a las que les falta una tarjeta para que se cumplan.
Colócalas en su lugar.

-8	x3	x2	-6	-10	x2
+9	÷5	÷7	+6		

47	= 74
91	= 19
24	= 42
81	= 18
39	= 93

JUEGO 10

Acomoda estas operaciones en cuatro grupos de dos de manera que las operaciones de cada grupo tengan el mismo resultado.

$$(85 \times 9) + 12$$

$$(19 \times 12) + 4$$

$$(47 \times 12) + 3$$

$$(55 + 3) \times 4$$

$$(78 \times 8) + 8$$

$$(48 \times 13) + 8$$

$$(70 \times 8) + 7$$

$$(55 + 56) \times 7$$

SOLUCIONES

Juego 1

Primer grupo: 42 y 58

Segundo grupo: 19 y 81

Tercer grupo: 79 y 21

Cuarto grupo: 35 y 65

Juego 2

Primer grupo: 6 y 35

Segundo grupo: 10 y 21

Tercer grupo: 14 y 15

Juego 3

Primer grupo: 3, 8, 35

Segundo grupo: 4, 7, 30

Tercer grupo: 5, 6, 28

Juego 4

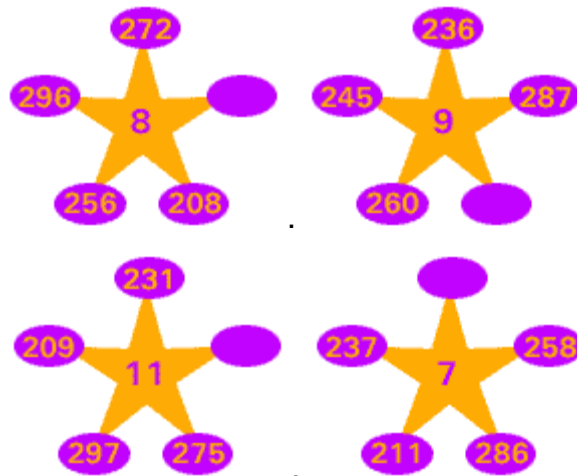
Primer grupo: 11, 63, 85

Segundo grupo: 25, 43, 91

Tercer grupo: 35, 51, 73

Juego 5

Cada punta de la estrella tiene un número, uno de ellos no tiene que ir ahí. El número del centro te ayudará a encontrarlo.



En la estrella del 8 todos son múltiplos de 8 excepto el 266.

En la estrella del 9 ninguno es múltiplo de 9 excepto el 279.

En la estrella del 11 todos son múltiplos de 11 excepto el 257.

En la estrella del 7 ninguno es múltiplo de 7 excepto 245

Juego 6

Una posible solución es 4,826

Juego 7

$$\blacksquare = 7$$

$$\bullet = 3$$

$$\text{Pues } (73 + 1) \div 2 = 37$$

Juego 8

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Juego 9

47	-10	x2	= 74
91	÷7	+6	= 19
24	x2	-6	= 42
81	+9	÷5	= 18
39	-8	x3	= 93

Juego 10

- a) $(85 \times 9) + 12 = (55 + 56) \times 7$
- b) $(19 \times 12) + 4 = (55 + 3) \times 4$
- c) $(78 \times 8) + 8 = (48 \times 13) + 8$
- d) $(47 \times 12) + 3 = (55 + 3) \times 4$

LEYENDAS

Las leyendas son narraciones populares que casi siempre hablan de personajes fantásticos y acontecimientos extraordinarios. Son historias muy antiguas que las personas han ido contando de generación en generación. Algunas leyendas se basan en acontecimientos que realmente existieron pero, con el paso del tiempo y al decirlas una y otra vez, se van alejando de la versión original. (García Cuevas Humberto. Español I. Ediciones Larousse. México, D.F. 1994. p.p 170)



EL CANANCOL

Cuénteme, don Nico: ¿por qué pone ese muñeco con esa piedra en la mano en medio de su milpa?, pregunté un día a un ancianito agricultor. Su cara se animó con una sonrisa de niño, en tanto que me contestaba: Sé que usted no cree, pero le diré: soy pobre, muy pobre y no tengo quien me ayude a cuidar la milpa, pues casi siempre cuando llega la cosecha, me roban el fruto de mis esfuerzos. Este muñeco que ve no es un muñeco común; es algo más; cuando llega la noche toma fuerzas y ronda por todo el sembrado; es mi sirviente... Se llama Canancol y es parte mía, pues lleva mi sangre. El sólo me obedece a mí... soy su amo. Don Nico siguió diciendo: Después de la quema de la milpa se trazan en ella dos diagonales para señalar el centro; se orienta la milpa del lado de Lakín (Oriente) y la entrada queda en esa dirección. Terminado esto, que siempre tiene que hacerlo un men (hechicero) se toma la cera necesaria de nueve colmenas, el tanto justo para recubrir el canancol, que tendrá un tamaño relacionado con la extensión de la milpa. Después de fabricado el muñeco, se le colocan los ojos, que son dos frijoles; sus dientes son maíces y sus uñas, ibes (frijoles blancos); se viste con *holoch* (hojillas que cubren las mazorcas). El canancol estará sentado sobre nueve trozos de yuca. Cada vez que el brujo ponga uno de aquellos órganos al muñeco, llamará a los cuatro vientos buenos y les rogará que sean benévolos con (aquí se dice el nombre del amo de la milpa), y le dirá, además, que es lo único con que cuenta para alimentar a sus hijos. Terminado el rito, el muñeco es ensalmado con hierbas y presentado al dios Sol y dado en ofrenda al dios de la lluvia; se queman hierbas de olor y anís y se mantiene el fuego sagrado por espacio de una hora; mientras tanto, el brujo reparte entre los concurrentes *balché*, que es un aguardiente muy embriagante, con el fin de que los humanos no se den cuenta de la bajada de los dioses a la tierra. Esta es cosa que sólo el men ve. La ceremonia debe llevarse a efecto cuando el sol está en el medio cielo. Al llegar esta hora, el brujo da una cortada al dedo meñique del amo de la milpa, la exprime y deja caer nueve gotas de sangre en un agujero

practicado en la mano derecha del muñeco, agujero que llega hasta el codo. El men cierra el orificio de la mano del muñeco, y con voz imperativa y gesticulando a más no poder, dice a éste: Hoy comienza tu vida. Este (señalando al dueño), es tu señor y amo. Obediencia, canancol, obediencia... Que los dioses te castigarán si no cumples. Esta milpa es tuya. Debes castigar al intruso y al ladrón. Aquí está tu arma. Y en el acto coloca en la mano derecha del muñeco una piedra. Durante la quema y el crecimiento de la milpa el canancol está cubierto con palmas de *huano*; pero cuando el fruto comienza a despuntar, se descubre... y cuenta la gente sencilla que el travieso o ladrón que trate de robar recibe pedradas mortales. Es por lo que en las milpas donde hay canancoles nunca roban nada. Es tan firme esta creencia, que si por aquella época y lugar se encuentra herido algún animal, se culpa al canancol.

El dueño, al llegar a la milpa, toma sus precauciones y antes de entrar le silba tres veces, señal convenida; despacio se aproxima al muñeco y le quita la piedra de la mano; trabaja todo el día, y al caer la noche, vuelve a colocar la piedra en la mano del canancol, y al salir silba de nuevo. Cuando cae la noche, el canancol recorre el sembrado y hay quien asegura que para entretenerse, silba como el venado.

Después de la cosecha se hace un hanincol (comida de milpa) en honor del canancol; terminada la ceremonia se derrite el muñeco y la cera se utiliza para hacer velas.



EL CHOM

Cuenta la leyenda que en Uxmal, una de las ciudades más importantes de El Mayab, vivió un rey al que le gustaban mucho las fiestas. Un día, se le ocurrió organizar un gran festejo en su palacio para honrar al Señor de la Vida, llamado Hunab ku, y agradecerle por todos los dones que había dado a su pueblo. El rey de Uxmal ordenó con mucha anticipación los preparativos para la fiesta. Además invitó a príncipes, sacerdotes y guerreros de los reinos vecinos, seguro de que su festejo sería mejor que cualquier otro y que todos lo envidiarían después. Así, estuvo pendiente de que su palacio se adornara con las más raras flores, además de que se prepararan deliciosos platillos con carnes de venado y pavo del monte. Y no podía faltar el balché, un licor embriagante que le encantaría a los invitados. Por fin llegó el día de la fiesta. El rey de Uxmal se vistió con su traje de mayor lujo y se cubrió con finas joyas; luego, se asomó a la terraza de su palacio y desde allí contempló con satisfacción su ciudad, que se veía más bella que nunca. Entonces se le ocurrió que ese era un buen lugar para que la comida fuera servida, pues desde allí todos los invitados podrían contemplar su reino. El rey de Uxmal ordenó a sus sirvientes que llevaran mesas hasta la terraza y las adornaran con flores y palmas. Mientras tanto, fue a recibir a sus invitados, que usaban sus mejores trajes para la ocasión. Los sirvientes tuvieron listas las mesas rápidamente, pues sabían que el rey estaba ansioso por ofrecer la comida a los presentes. Cuando todo quedó acomodado de la manera más bonita, dejaron sola la comida y entraron al palacio para llamar a los invitados. Ese fue un gran error, porque no se dieron cuenta de que sobre la terraza del palacio volaban unos zopilotes, o chom, como se les llama en lengua maya. En ese entonces, estos pájaros tenían plumaje de colores y elegantes rizos en la cabeza. Además, eran muy tragones y al ver tanta comida se les antojó. Por eso estuvieron un rato dando vueltas alrededor de la terraza y al ver que la comida se quedó sola, los chom volaron hasta la terraza y en unos minutos se la comieron toda.

Justo en ese momento, el rey de Uxmal salió a la terraza junto con sus invitados. El monarca se puso pálido al ver a los pájaros saborearse el banquete. Enojadísimo, el rey gritó a sus flecheros:

—¡Maten a esos pájaros de inmediato!

Al oír las palabras del rey, los chom escaparon a toda prisa; volaron tan alto que ni una sola flecha los alcanzó.

—¡Esto no se puede quedar así! —gritó el rey de Uxmal— Los chom deben ser castigados.

—No se preocupe, majestad; pronto hallaremos la forma de cobrar esta ofensa —contestó muy serio uno de los sacerdotes, mientras recogía algunas plumas de zopilote que habían caído al suelo.

Los hombres más sabios se encerraron en el templo; luego de discutir un rato, a uno de ellos se le ocurrió cómo castigarlos. Entonces, tomó las plumas de chom y las puso en un bracero para quemarlas; poco a poco, las plumas perdieron su color hasta volverse negras y opacas. Después, uno de los sacerdotes las molió hasta convertirlas en un polvo negro muy fino, que echó en una vasija con agua. Pronto, el agua se volvió un caldo negro y espeso. Una vez que estuvo listo, los sacerdotes salieron del templo. Uno de ellos buscó a los sirvientes y les dijo:

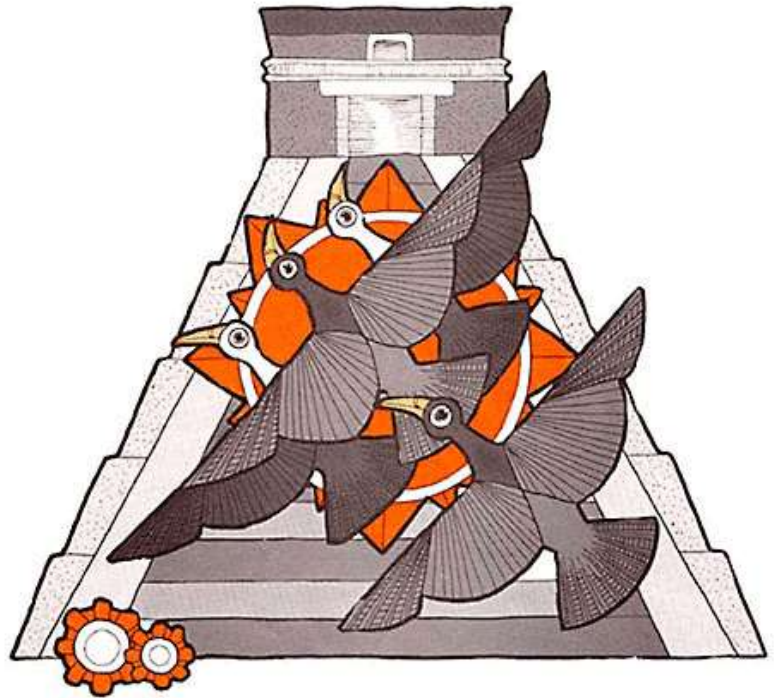
—Lleven comida a la terraza del palacio, la necesitamos para atraer a los zopilotes.

La orden fue obedecida de inmediato y pronto hubo una mesa llena de platillos y muchos chom que volaban alrededor de ella. Como el día de la fiesta todo les había salido muy bien, no lo pensaron dos veces y bajaron a la terraza para disfrutar de otro banquete. Pero no contaban con que esta vez los hombres se

escondieron en la terraza; apenas habían puesto las patas sobre la mesa, cuando dos sacerdotes salieron de repente y lanzaron el caldo negro sobre los chom, mientras repetían unas palabras extrañas. Uno de ellos alzó la voz y dijo:

—No lograrán huir del castigo que merecen por ofender al rey de Uxmal. Robaron la comida de la fiesta de Hunab ku, el Señor que nos da la vida, y por eso jamás probarán de nuevo alimentos tan exquisitos. A partir de hoy estarán condenados a comer basura y animales muertos, sólo de eso se alimentarán.

Al oír esas palabras y sentir sus plumas mojadas, los chom quisieron escapar volando muy alto, con la esperanza de que el sol les secase las plumas y acabara con la maldición, pero se le acercaron tanto, que sus rayos les quemaron las plumas de la cabeza. Cuando los chom sintieron la cabeza caliente, bajaron de uno en uno a la tierra; pero al verse, su sorpresa fue muy grande. Sus plumas ya no eran de colores, sino negras y reseacas, porque así las había vuelto el caldo que les aventaron los



sacerdotes. Además, su cabeza quedó pelona. Desde entonces, los chom vuelan lo más alto que pueden, para que los demás no los vean y se burlen al verlos tan cambiados. Sólo bajan cuando tienen hambre, a buscar su alimento entre la basura, tal como dijeron los sacerdotes.

EL FUEGO



Hace mucho tiempo, cuando ni el sol ni la luna se habían creado y del cielo no colgaban todavía las estrellas, el mundo estaba sumido en la más absoluta oscuridad. Por aquel entonces sólo vivían en nuestro planeta seres mitológicos

como los elfos, ogros, enanos, etc. Para ver utilizaban antorchas y los árboles estaban desnudos, sin hojas ni flores que adornasen sus largas ramas, que se alzaban hacia el cielo, como si buscasen la luz para poder ser más que unos simples troncos que no daban señales de vida. Era pues, un planeta triste y silencioso.

Cierta vez, el dios que reinaba sobre los elementos, se enamoró de un hada de extraordinaria belleza. Cuando su amor se vio correspondido, se casaron, a pesar de que estaba muy mal visto entre seres de distinta raza. Ellos eran felices, pues se tenían el uno al otro, pero el hada deseaba ser madre y se empezó a sentir muy desdichada, porque sabía que era imposible. Todo esto lo supo una ninfa amiga suya y le propuso un trato: podría tener hijos, pero todos pertenecerían a la raza de las ninfas. El hada aceptó, pues su deseo de ser madre podía con cualquier impedimento.

Pasó el tiempo y el hada quedó encinta. Luego llegó la hora del parto. Primero nació una ninfa que tenía el don de la belleza y que representaría el elemento del agua. Luego otra que sería muy inteligente y que representaría la tierra. Poco después, nació la ninfa del aire, la más ágil y rápida. Y por último una que sería la más bondadosa, cuyo elemento era el fuego.

Las cuatro ninfas de los elementos fueron criadas por sus padres y tuvieron una infancia muy feliz. Cuando se hicieron mayores, su madre las envió para que convivieran con el elemento de cada una y éstas partieron a los pocos días.

Un año después, las cuatro hermanas se encontraron. Después de multitud de abrazos y risas, decidieron contar cada una su experiencia. Habló primero el agua, la primera en nacer:

- Yo he visto manantiales y cataratas. He visto el rocío de la mañana y la fresca lluvia. Me encanta el elemento que represento.

- Pues yo -dijo la tierra, que era la siguiente- he visto grandes montañas. He entrado en bellas cuevas y me he tumbado en la fina arena de la playa. Mi elemento es hermoso.

- Yo, como ninfa del aire -dijo la siguiente- he oído ulular al viento y lo he sentido acariciando mi piel. Ha jugado con mis cabellos, ¿no es maravilloso?.

Las tres ninfas, que ya habían acabado su relato, callaron, esperando oír la historia de su hermana. Como no decía nada, le preguntaron:

-¿Y tú qué has visto?, ¿cómo es el fuego?

Ésta aguantó las lágrimas, horrorizada de la experiencia que había vivido. Pero decidió compartir su congoja con sus hermanas.

- ¡Ha sido horrible! He visto monstruosos rayos que rompían en el cielo y que hacían temblar todo con su sonido. He visto a las llamas quemar los bosques y

casas, destruyendo todo a su paso y matando a mucha gente. Lo he pasado muy mal. Odio el fuego, ¡lo odio!

Sus hermanas, que eran crueles y no sentían compasión le, respondieron:

- Eres pues, un ser malvado. No te queremos con nosotras y nadie querrá estar contigo. Deberías irte lejos de aquí. Eres una deshonra para nuestra familia.

Al oír esto, la pobre ninfa del fuego se fue, llorando sin consuelo. Sus hermanas pensaron que moriría de dolor y, al poco tiempo, volvieron a casa. Sus padres las recibieron con gran alegría, pero echaron en falta a su hija pequeña. Cuando les preguntaron por ella, las tres ninfas mintieron y dijeron que no la habían visto.

La madre decidió salir a buscarla y a todo el mundo le preguntaba por su hija perdida. Un ser pequeño, redondo y de grandes ojos había estado presente en el encuentro de las cuatro ninfas y se lo contó todo.

El hada se marchó llorando al enterarse, dando a su hija por muerta y decidió castigar a sus tres hijas. Creó las inundaciones, los terremotos y los huracanes y las ninfas se sintieron muy desgraciadas.

Pero la ninfa del fuego no había muerto. Cuando se separó de sus hermanas voló y voló hacia el cielo, como queriendo huir de aquel mundo. Y cuando no pudo más y se creyó morir, una luz inundó todo su cuerpo, una luz tan grande que alumbró la Tierra, aunque la había dejado muy, muy atrás. Y la estela que dejó mientras volaba se convirtió en lindos luceros. Así pues, se había transformado en el sol y su rastro en las estrellas. Y con su luz en los árboles brotaron hojas, frutos y flores de todos los colores y muchas plantas muy diversas. Nacieron multitud de animales y la Tierra se convirtió en un planeta hermoso. Cuando volvió a ver una tormenta se asustó un poco, pero su luz traspasó las gotas de lluvia y se deshizo en mil colores: el primer arco iris.

La ninfa del fuego no se volvió a sentir desgraciada, pues ella, el sol, era fuente de vida y disfrutaba viendo desde allí arriba todas las cosas bellas que había creado.

Su madre se sintió muy feliz, pues su hija había comprendido la importancia de su elemento, a partir del cual se obtiene todo lo demás, que le da vida a todo y que nos permite observar las maravillas de la naturaleza. Y para no perderla nunca de vista creó un gran espejo que reflejase a su hija cuando se escondía en el horizonte y le llamó Luna.

Hoy en día el sol nos inunda con su luz cuando es de día, y cuando éste se pone salen la Luna y las estrellas y todos miramos hacia arriba para contemplar tanta belleza.

Y es entonces cuando nuestra amiga se siente más feliz.

EL MURCIÉLAGO

Cuenta la leyenda que el murciélago una vez fue el ave más bella de la Creación.

El murciélago al principio era tal y como lo conocemos hoy y se llamaba biguidibela (biguidi = mariposa y bela = carne; el nombre venía a significar algo así como mariposa desnuda).

Un día frío subió al cielo y le pidió plumas al creador, como había visto en otros animales que volaban. Pero el creador no tenía plumas, así que le recomendó bajar de nuevo a la tierra y pedir una pluma a cada ave. Y así lo hizo el murciélago, eso sí, recurriendo solamente a las aves con plumas más vistosas y de más colores.



Cuando acabó su recorrido, el murciélago se había hecho con un gran número de plumas que envolvían su cuerpo.

Consciente de su belleza, volaba y volaba mostrándola orgulloso a todos los pájaros, que paraban su vuelo para admirarle. Agitaba sus alas ahora emplumadas, aleteando feliz y con cierto aire de prepotencia. Una vez, como un eco de su vuelo, creó el arco iris. Era todo belleza.

Pero era tanto su orgullo que la soberbia lo transformó en un ser cada vez más ofensivo para con las aves.

Con su continuo pavoneo, hacía sentirse chiquitos a cuantos estaban a su lado, sin importar las cualidades que ellos tuvieran. Hasta al colibrí le reprochaba no llegar a ser dueño de una décima parte de su belleza.

Cuando el Creador vio que el murciélago no se contentaba con disfrutar de sus nuevas plumas, sino que las usaba para humillar a los demás, le pidió que subiera al cielo, donde también se pavoneó y aleteó feliz. Aleteó y aleteó mientras sus plumas se desprendían una a una, descubriéndose de nuevo desnudo como al principio.

Durante todo el día llovieron plumas del cielo, y desde entonces nuestro murciélago ha permanecido desnudo, retirándose a vivir en cuevas y olvidando su sentido de la vista para no tener que recordar todos los colores que una vez tuvo y perdió.



EL MAYAB, LA TIERRA DEL FAISÁN Y DEL VENADO

Hace mucho, pero mucho tiempo, el señor Itzamná decidió crear una tierra que fuera tan hermosa que todo aquél que la conociera quisiera vivir allí, enamorado de su belleza. Entonces creó El Mayab, la tierra de los elegidos, y sembró en ella las más bellas flores que adornaran los caminos, creó enormes cenotes cuyas aguas cristalinas reflejaran la luz del sol y también profundas cavernas llenas de misterio. Después, Itzamná le entregó la nueva tierra a los mayas y escogió tres animales para que vivieran por siempre en El Mayab y quien pensara en ellos lo recordara de inmediato. Los elegidos por Itzamná fueron el faisán, el venado y la serpiente de cascabel. Los mayas vivieron felices y se encargaron de construir palacios y ciudades de piedra. Mientras, los animales que escogió Itzamná no se cansaban de recorrer El Mayab. El faisán volaba hasta los árboles más altos y su grito era tan poderoso que podían escucharle todos los habitantes de esa tierra. El venado corría ligero como el viento y la serpiente movía sus cascabeles para producir música a su paso.

Así era la vida en El Mayab, hasta que un día, los chilam, o sea los adivinos mayas, vieron en el futuro algo que les causó gran tristeza. Entonces, llamaron a todos los habitantes, para anunciar lo siguiente: —Tenemos que dar noticias que les causarán mucha pena. Pronto nos invadirán hombres venidos de muy lejos; traerán armas y pelearán contra nosotros para quitarnos nuestra tierra. Tal vez no podamos defender El Mayab y lo perderemos. Al oír las palabras de los chilam, el faisán huyó de inmediato a la selva y se escondió entre las yerbas, pues prefirió dejar de volar para que los invasores no lo encontraran.

Cuando el venado supo que perdería su tierra, sintió una gran tristeza; entonces lloró tanto, que sus lágrimas formaron muchas aguadas. A partir de ese momento, al venado le quedaron los ojos muy húmedos, como si estuviera triste siempre.

Sin duda, quien más se enojó al saber de la conquista fue la serpiente de cascabel; ella decidió olvidar su música y luchar con los enemigos; así que creó un nuevo sonido que produce al mover la cola y que ahora usa antes de atacar.

Como dijeron los chilam, los extranjeros conquistaron El Mayab. Pero aún así, un famoso adivino maya anunció que los tres animales elegidos por Itzamná cumplirán una importante misión en su tierra. Los mayas aún recuerdan las palabras que una vez dijo: —Mientras las ceibas estén en pie y las cavernas de El Mayab sigan abiertas, habrá esperanza. Llegará el día en que recobremos nuestra tierra, entonces los mayas deberán reunirse y combatir. Sabrán que la fecha ha llegado cuando reciban tres señales. La primera será del faisán, quien volará sobre los árboles más altos y su sombra podrá verse en todo El Mayab. La segunda señal la traerá el venado, pues atravesará esta tierra de un solo salto. La tercera mensajera será la serpiente de cascabel, que producirá música de nuevo y ésta se oirá por todas partes. Con estas tres señales, los animales avisarán a los mayas que es tiempo de recuperar la tierra que les quitaron.



Ése fue el anuncio del adivino, pero el día aún no llega. Mientras tanto, los tres animales se preparan para estar listos. Así, el faisán alisa sus alas, el venado afila sus pezuñas y la serpiente frota sus cascabeles. Sólo esperan el momento de ser los mensajeros que reúnan a los mayas para recobrar El Mayab.

EL SAPO

En un riachuelo cantarín que se encontraba rodeado de flores multicolores habitaba una colonia de sapos que en las tardes lluviosas croaban como una afinada orquesta. Sus cantos graves alegraban el lugar y los animales vecinos: peces, pájaros, mariposas, lagartijas y muchos insectos, disfrutaban de ellos y todos vivían felices.

Un día, llegó a la colonia un sapo fuerte y guapo y todos lo recibieron y le dieron hospedaje. El sapo al verse rodeado de atenciones empezó a creerse demasiado, pues las sapitas más bonitas lo rodeaban todas las tardes y le pedían que contara sus aventuras por el mundo y que les cantara románticas canciones de amor.

Los otros sapos creyeron que si se portaban como el sapo forastero conquistarían de nuevo a sus novias y empezaron a comportarse mal. Se paseaban de un lado a otro presumiendo sus largas patas, inflaban su pecho y dejaban salir ruidos que aturdían a los vecinos, hacían concursos de saltos y de nado.

Los demás animales hicieron una junta, pues en aquél lugar ya no era posible vivir, y no estaban dispuestos a abandonarlo y dejarlo en poder de unos sapos presumidos. Todos hablaban al mismo tiempo y cada uno decía lo que se debería hacer para solucionar el asunto. Además se acusaban entre sí por haber recibido al sapo extraño que era el responsable de aquel caos.

Una hormiga anciana puso orden entre todos y les dijo:

_ Escuchen amigos, desde hace varios días yo ya tengo la solución, es sencilla pero todos debemos de ayudar.

_ ¿De qué se trata? -preguntó- una hermosa mariposa



_ ¿Los correremos de aquí? - dijo molesto un grillo

_ Nada de eso - contestó la sabia hormiga. Al contrario, organizaremos un gran concurso para elegir al sapo más apuesto.

-_ ¿Qué?- respondieron todos en coro.

_ Miren, les explicó la hormiga, les fabricaremos a todos los sapos un traje de lodo para que concursen y ya verán lo que sucede.

Al enterarse del concurso, los sapos hicieron largas filas para inscribirse; se entrenaban más y se veían al espejo pensando cada uno que sería el ganador. Llegó el gran día.

Todos los animales traían puestos sus trajes de costureras y sastres y empezaron a vestir a los concursantes. A cada sapo le hicieron un traje de lodo a la medida. Ellos impacientes preguntaban a qué hora podrían verse al espejo.

Los animales estaban agotados, pues habían pasado todo el día trabajando y ya casi era de noche. La hormiga, que iba a elegir al sapo ganador después del desfile de belleza los formó a todos y les dijo:

_ Bien, ya solo falta la prueba de valor, tendrán que pasar toda la noche en este lugar sin moverse para nada. Mañana diré quién es el ganador.

Los sapos se rieron de esa prueba tan sencilla, se acomodaron y se quedaron totalmente quietos. Al otro día ya no aguantaban el sol, no sabían que les había pasado en su suave piel, sentían hinchados los ojos y tenían mucha comezón. Después de un gran rato llegaron todos los animales cargando un gran espejo; al frente de ellos iba la pequeña hormiga. Miró a los sapos ya desesperados e impacientes y les dijo:

---Ustedes mismos sabrán quien es el ganador cuando se miren al espejo. Todos dieron grandes saltos y se pusieron frente al espejo. Su sorpresa fue mucha. No

podían creer lo que estaban viendo. Sus cuerpos antes atléticos estaban inflados, igual que sus ojos y su piel que antes era suave, ahora era rugosa y áspera.

Molestos voltearon al ver a todos los animales que se reían de ellos. La hormiga les dijo: Ese es su castigo por vanidosos. El traje que se le confeccionó a cada uno de ustedes era puro lodo, que al secarse al sol se volvió tieso y restiró su piel. Ahora serán feos y se esconderán del mundo y solo saldrán en las tardes lluviosas cuando casi nadie pasea. Desde entonces los sapos hibernan para ocultar su fealdad.



EL SOL Y LA LUNA

Antes de que hubiera día en el mundo, se reunieron los dioses en Teotihuacan.

-¿Quién alumbrará al mundo?- preguntaron.

Un dios arrogante que se llamaba Tecuciztécatl, dijo:

-Yo me encargaré de alumbrar al mundo.

Después los dioses preguntaron:

-¿Y quién más? -Se miraron unos a otros, y ninguno se atrevía a ofrecerse para aquel oficio.

-Sé tú el otro que alumbre -le dijeron a Nanahuatzin, que era un dios feo, humilde y callado, y él obedeció de buena voluntad.

Luego los dos comenzaron a hacer penitencia para llegar puros al sacrificio. Después de cuatro días, los dioses se reunieron alrededor del fuego.

Iban a presenciar el sacrificio de Tecuciztécatl y Nanahuatzin. entonces dijeron:

-¡Ea pues, Tecuciztécatl! ¡Entra tú en el fuego! y Él hizo el intento de echarse, pero le dio miedo y no se atrevió.

Cuatro veces probó, pero no pudo arrojar

Luego los dioses dijeron:



-¡Ea pues Nanahuatzin! ¡Ahora prueba tú! -Y este dios, cerrando los ojos, se arrojó al fuego.

Cuando Tecuciztécatl vio que Nanahuatzin se había echado al fuego, se avergonzó de su cobardía y también se aventó.

Después los dioses miraron hacia el Este y dijeron:

-Por ahí aparecerá Nanahuatzin Hecho Sol-. Y fue cierto.

Nadie lo podía mirar porque lastimaba los ojos.

Resplandecía y derramaba rayos por dondequiera. Después apareció Tecuciztécatl hecho Luna.

En el mismo orden en que entraron en el fuego, los dioses aparecieron por el cielo hechos Sol y Luna.

Desde entonces hay día y noche en el mundo



LA LLORONA

Este era el lamento que continuamente se escuchaba en la ciudad de México: ¡Ay de mis hijos, que será de mis hijos!. Se daba el toque de queda en la catedral y todos los habitantes de la ciudad cerraban las puertas de sus casas con cuanto tuvieran a la mano. Se encerraban a piedra y lodo, pues nadie quería ni siquiera asomar los ojos hacia fuera.



Dicen que hasta los viejos soldados conquistadores, que demostraron su valentía en la conquista de México, no querían salir a la calle, al llegar esa hora terrible. Los hombres se encontraban cobardes y a las mujeres les temblaba todo el cuerpo; los corazones se sobresaltaban al oír este gemido terrible, largo, que penetraba hasta los huesos.

¿Quién podría ser el valiente que se atreviese a salir a la calle ante ese llanto que causaba profunda lástima y que se escuchaba noche a noche por la ciudad entera? ¡La llorona! Clamaba la gente y del puro susto apenas podían murmurar una pequeña oración y con la mano temblorosa hacían la señal de la cruz. Las mujeres oprimían sus rosarios con el corazón, cruces o imágenes que llevaban colgando de sus cuellos. La ciudad vivía verdaderamente aterrorizada. Cuando se escuchaban los gemidos de esta mujer, más de algún valiente quiso salir a ver quién era la persona que emitía esos gritos tan angustiosos, costándole en ocasiones a unos la vida o a otros el juicio que veían perdidos por el susto. Se decía que esto era cosa de ultratumba, pues si se tratara de gritos humanos, éstos no se escucharían a más de tres calles de distancia y sin embargo estos lamentos se oían por toda la ciudad; traspasaban paredes y todos los habitantes los escuchaban.

Hubo algunos envalentonados por el vino, que al salir de las tabernas pretendían ir a su encuentro, encontrando en esta hazaña la muerte. Otros quedaron locos de la impresión y los menos, no volvieron a intentar esta aventura y preferían quedarse encerrados en sus casas. La llorona era una mujer que flotaba en el aire, con un vestido blanco y cubría su descarnado rostro con un velo muy suave, que permitía verle la calavera de su cara. Cruzaba toda la ciudad con mucha lentitud; unas noches por unas calles o plazas y otras por distintas callejuelas; dicen los que la vieron que alzaba los brazos y emitía aquel quejido angustioso que asustaba a todos los que la escuchaban: ¡Ay, ay de mis hijos, que será de mis hijos! Luego se desvanecía en el aire y se trasladaba a otro sitio a emitir sus quejidos. De una calle a otra, recorría plazas diversas, hasta llegar a la Plaza Mayor; allí se ponía de rodillas, besaba el suelo y se ponía a llorar con mucha desesperación, terminando con un largo ¡Ayyy! . Se levantaba y se encaminaba hacia la orilla del lago caminando lentamente y ahí se perdía, se vaporizaba en el aire y se perdía de vista, no se sabe si se sumergía en las aguas o se disolvía, puesto que los que la llegaron a seguir, dicen que en este sitio se perdía de vista. Esto pasaba todas las noches en la ciudad de México y verdaderamente tenía inquietos a los habitantes de la ciudad, pues nadie podía explicarse quien era esa mujer y cuál era la razón de sus lamentos. Muchas eran las versiones que se daban en torno al suceso.

Unos decían que esta mujer había fallecido lejos de su esposo a quien amaba profundamente y que venía de ultratumba a verle y a llorarle, pues no podía estar con él, pues se decía que dicho caballero había vuelto a contraer nupcias con una bella dama y que ya la había olvidado completamente. Otras lenguas afirmaban que la mujer nunca pudo desposarse con el caballero, pues la sorprendió la muerte antes de que le diera su mano y la razón por la cual venía del más allá, era para volverle a ver, pues resultaba que el tal caballero se encontraba perdido en vicios que perturbaban su alma. Al decir de otras gentes, se creía que la mujer era viuda y que se lamentaba de esta forma, porque sus hijos huérfanos estaban

sumidos en la más honda desgracia, sin que ningún corazón se moviese por ayudarlos. También se corría la versión de que la mujer era una pobre madre a quien le asesinaron a todos sus hijos y que su salir de la tumba era para llorarles.

Otros afirmaban que había sido una esposa infiel y que como no hallaba paz en la otra vida, venía del mundo de los muertos, con el fin de alcanzar el perdón por sus faltas cometidas en vida. Algunos decían que la mujer había sido asesinada por un marido celoso; se comentaba también que la famosa llorona era la célebre Doña Marina, quien de todos es sabido que vivió amancebada con el conquistador Hernán Cortés y que venía a este mundo con permiso del Cielo, a llenar el aire de lamentaciones, en franca señal de arrepentimiento, por haber traicionado a su pueblo, al ponerse del lado de los conquistadores españoles y que cometieron tantas brutalidades contra su pueblo. Esta pobre alma viajaba por todo el país de México, llegando a cada ciudad en donde; en las noches de luna se veía pasar su silueta blanca y profiriendo sus espantosos lamentos que asustaban al ganado; se le llegó a ver hincada al pie de cruces; salía con gran misterio de las cuevas, donde habitaban salvajes fieras emitiendo siempre su lamento ¡Ay, ay de mis hijos, que será de mis hijos!.



LA XTABAY



Dice pues la leyenda que la mujer Xtabay era una mujer inmensamente bella que solía agradar al viajero que por las noches se aventuraba en los caminos del Mayab. Sentada al pie de una frondosa ceiba del bosque, lo atraía con cánticos, con frases dulces de amor, lo seducía, lo embrujaba y cruelmente lo destruía. Los cuerpos destrozados de esos incautos enamorados aparecían al día siguiente con las más horribles huellas de rasguños, de mordidas y con el pecho abierto por uñas como garras. La mujer Xtabay nace de una planta espinosa, punzadora y mala y si aparece junto a las ceibas, es porque este árbol es sagrado para los hijos de la tierra del faisán y del venado y muchas veces en cobijo y sombra, se acogen bajo sus ramas, confiados en la protección de tan bello y útil árbol.

En un cierto pueblo de la península yucateca vivían dos mujeres; siendo el nombre de una de ellas la Xtabay, decían que estaba enferma de amor y pasión y que todo su afán era prodigar su cuerpo y su belleza que eran prodigiosos, a cuanto mancebo se lo solicitaba. La Xtabay tenía un corazón tan grande que la hacía socorrer a los humildes, amparar al necesitado, curar al enfermo y recoger a los animales que abandonaban por inútiles. Su grandeza de alma la llevaba hasta poblados lejanos para auxiliar al enfermo y se despojaba de las joyas que le daban sus enamorados y hasta de sus finas vestiduras para cubrir la desnudez de los desheredados. Jamás levantaba la cabeza en son altivo, nunca murmuró ni

criticó a nadie y con absoluta humildad soportaba los insultos y humillaciones de las gentes. El nombre de la otra mujer era Utz-colel, vivía en una casa bien hecha, limpia y arreglada. Mujer virtuosa y recta, honesta y jamás había cometido ningún desliz ni el mínimo pecado amoroso. Pero era fría, orgullosa, dura de corazón y nunca jamás socorría al enfermo y sentía repugnancia por el pobre. Y un día las gentes del pueblo no vieron salir de su casa a la Xtabay; supusieron que andaba ofreciendo su cuerpo y sus pasiones, transcurrieron los días y de pronto por todo el pueblo se esparció un fino aroma de flores, nadie se explicaba de donde emanaba tan precioso aroma y así, buscando, fueron a dar a la casa de la Xtabay a la que hallaron muerta. Lo extraordinario, es que la Xtabay no estaba sola, varios animales cuidaban de su cuerpo del que brotaba aquel perfume que envolvía al pueblo. A tener conocimiento la Utz-colel de lo ocurrido dijo que era una vil mentira, ya que un cuerpo corrupto como el de la Xtabay, no podía emanar sino podredumbre y pestilencia, más que si tal cosa era verdad, debía ser cosa de los malos espíritus y que así continuaba provocando a los hombres. Agrego la Utz-colel que si de una mujer como la Xtabay escapaba en tal caso ese perfume, cuando ella muriera el perfume que escaparía de su cuerpo sería mucho más aromático y exquisito. La Xtabay fue enterrada y cuentease que al día siguiente, su tumba estaba cubierta de flores hermosas, tan tapizada como una cascada de olorosas florecillas desconocidas en el Mayab. Hoy la florecilla que naciera en la tumba de la Xtabay, es la actual flor Xtabentun que se da en forma silvestre en los caminos. El jugo de esta florecilla embriaga muy agradablemente, como debió ser el amor embriagador y dulce de la Xtabay. Poco después murió la Utz-colel y a su entierro acudió todo el pueblo que había ponderado sus virtudes y cantando y gritando que había muerto virgen y pura. Recordaron lo que había dicho en vida acerca de que al morir, su cadáver debería exhalar un perfume mucho mejor que el de la Xtabay; pero para asombro de todos, comprobaron que a poco de enterrada comenzó a escapar de la tierra floja, todavía, un hedor insoportable, el olor nauseabundo a cadáver putrefacto. Tzacam nombre de cactus erizado de espinas y de mal olor, es la flor que nació sobre la tumba de la Utz-colel, florecilla sin aroma y a veces de olor desagradable, como era el carácter y la falsa virtud de

la Utz-colel. No es pues la Xtabay, la mujer que destruye a los hombres después de atraerlos con engaños al pie de las frondosas ceibas. La mujer que aparece en las ceibas es la Utz-colel, que regresa al mundo de los hombres disfrazada de la Xtabay. Aun hoy vaga en las noches de luna llena por los caminos del Mayab, buscando hombres que no gozo en vida, para seducirlos, desgarrarles el pecho y robarles el corazón.

La conciencia dormida de nuestros antepasados se nos muestra en forma de apariciones. Ellos nos susurran desde los derroteros situados entre el sueño y la vigilia. Nos hablan de nuestros más secretos terrores y deseos, mostrándonos un mundo que aflora en la penumbra de los bosques, un mundo profundo, atado y anudado con lazos ancestrales.

LOS ALUXES

En las noches cuando los hombres se entregan al sueño hay criaturas que salen al mundo. Los Aluxes brotan a la luz de la luna. Pocas personas los ven, porque son ágiles, ligeros y traviesos. Su vida es un continuo jugar. Les gusta chapotear en las aguas, siempre están sonrientes y con ganas de desconcertar a los humanos.

Si de casualidad topan con gente empiezan a molestar con travesuras, tiran piedras y esconden pequeños objetos. Con sus risas descontrola la serenidad y si se asustan, son capaces de armar una algarabía mayúscula.

En esos momentos hay que permanecer tranquilos a sabiendas de quién se trata. Hay que tener paciencia y tratarlos con bondad. Si se hace, se tiene asegurado el porvenir. Las noches no se van a ver inquietadas con la idea de que un mal viento pueda arrasar la casa. Ellos van a estar allí para protegerla. O que una plaga de ratones termine con el maíz del granero, los Aluxes no lo permitirán.

Se dice que fueron creados por los campesinos a través de un rito especial, para que cuiden sus cultivos. Pero si alguien piensa que se trata de animales o de malos espíritus y trata de ahuyentarlos se vengarán bailando en la milpa hasta destruir los sembradíos o armarán tal alharaca que la quietud de las noches se perderá para siempre.

Desde tiempos inmemoriales han convivido hombres y Aluxes. Como no los vemos en el día no hay una idea clara de cómo deben ser tratados. La tradición nos lo dice: Hay que regalarles comida. Colocar una jicarita con miel o pozol. Son golosinas que los pierden. Beneficiarán al ser que los atiende con cuidados hacia él, su familia y sus campos.



MANUALIDADES

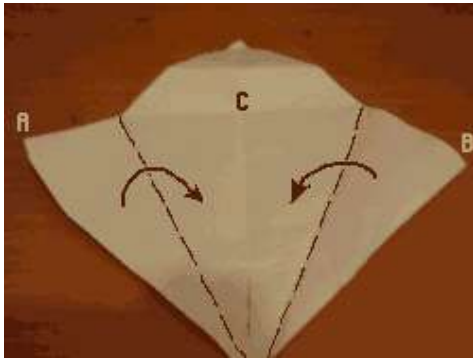
Las manualidades, en términos generales, son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas. También se denomina así a los trabajos manuales realizados como actividades escolares por los propios alumnos.

Las manualidades o trabajos manuales son trabajos que realizan los niños en la escuela encaminados a mejorar su educación, desarrollar su motricidad, su coordinación, etc.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Manualidad>)

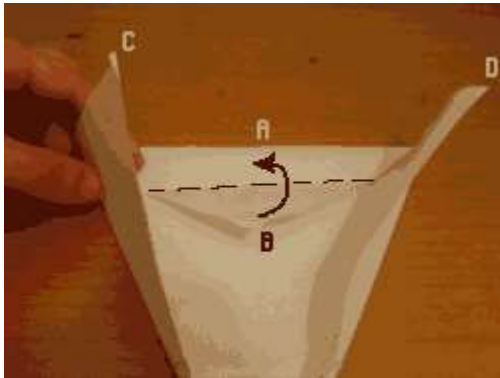


CONEJO



Con un papel cuadrado realizar dos pliegues, de modo que los estemos inferiores de la hoja (A,B) puedan coincidir perfectamente en la diagonal vertical (C).

Bajar la orejilla superior sobre los pliegues.

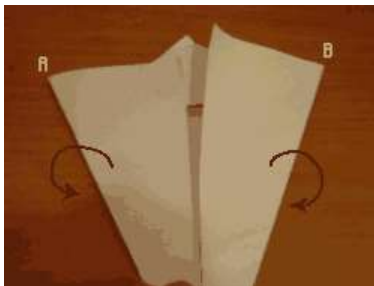


Vuelve a desplegar las partes y pliega, esta vez, únicamente la orejilla. Realizar un dobléz en la oreja acabada de bajar -fijarse en la línea de puntos de la figura-.

Aunque el artista puede actuar como considere oportuno, es preferible hacer este

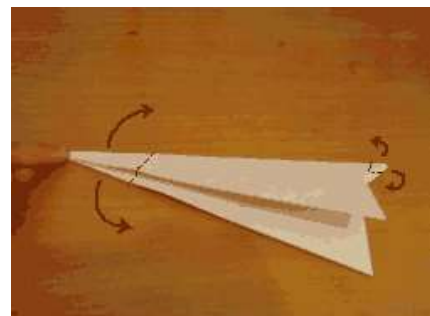
dobléz equidistante entre el centro (B) y el borde superior (A).

A continuación vuelve a plegar los extremos (C y D) sobre esta orejilla doblada.



Después, doblar hacia abajo, las dos mitades hasta que coincidan sus vértices (A y B).

Con la figura doblada en dos, doblar los vértices hacia arriba y hacia abajo hasta obtener un pliegue



marcado -mirar la figura adjunta-. El artista deberá buscar la posición preferida del pliegue.



aparece en la foto.

Ahora, guiándonos con los pliegues antes formados, se doblará la punta (A) hacia arriba, ejerciendo una ligera presión con los dedos. Se realizará la misma operación con el lado opuesto (B), del que se obtendrá la colita. Obtendremos un resultado parecido al que



Con la ayuda de unas tijeras cortar el vértice (A, en la figura anterior) en el sentido longitudinal, a lo largo del canto central para dividir esta pestaña en dos mitades

De imprevisto aparece el conejo con sus largas orejas.



BRAZALETES

Materiales:

- Revistas viejas
- Tubos de papel higiénico
- Pintura blanca
- Pincel
- Tijeras
- Brillantina
- lentejuelas



Paso a paso:



Corta a lo largo el tubo de papel higiénico. Recorta los bordes para hacer los anillos del ancho que tú prefieras.

Toma las revistas y corta las imágenes que más te atraigan. Por ejemplo, aprovecha la secciones de jardín de una revista para darle al brazalete un diseño de fondo. Luego pinta con la pintura detrás de las tiras de revistas y envuelve el cartón con ellas.





Continúa con este procedimiento hasta que el brazalete esté completamente cubierto. Corta imágenes individuales para tener un mayor detalle. Pégalas. En este caso hemos usado imágenes de rosas pero puedes optar por las que tú prefieras, por

ejemplo: joyas, animales, dibujos animados o personajes famosos. Por último adorna el brazalete con brillantina y lentejuelas.

Si quieres agregarle una cinta usa una pequeña perforadora o una aguja grande para hacer hoyos en ambos lados y entonces colocarla.

CALCETÍN-MARIONETA

Materiales:

- Un calcetín
- Hilo rojo
- Feltro (rojo y negro)
- Tijeras
- Aguja
- Algodón



Realización



1 Hacer un corte de unos 3 cm en la puntera del calcetín



unos 8 cm de largo

2 Recortar un óvalo de fieltro rojo de



3 Dar la vuelta al calcetín y coser el óvalo rojo (la boca de la marioneta) en la abertura que hemos hecho antes

4 Recortar dos trocitos redondos de fieltro negro (los ojos) y pegarlos en dos bolitas de algodón



5 Pegar el algodón con cinta adhesiva de doble cara de la boca de la marioneta, por la parte opuesta al talón.

FLORES

Materiales:

- Una huevera de cartón
- Pintura amarilla, anaranjada y blanca
- Un punzón
- Un trozo cartón verde
- Pinceles
- Unas tijeras



Realización

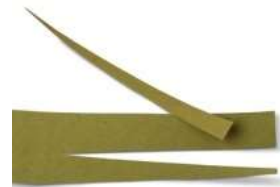
1.- Recorta uno de los cuencos de la huevera de cartón.

2.- Pinta el cuenco: anaranjado por fuera y amarillo por dentro.



3.-Una vez seca la pintura, termina de decorar el cuenco con rayas.

4.- Dibuja el tallo de la flor en la cartulina verde y recórtalo. Uno de los extremos debe acabar en punta.



5.- Con un punzón, haz un agujerito en la base del cuenco y pasa la parte puntiaguda del tallo hasta que quede encajado.

GALLINA, GALLO Y POLLITOS

Materiales

- 3 tubos de papel higiénico
- Papel de color rojo
- Pintura de color rojo, amarillo y marrón
- Un rotulador negro
- Pegamento
- Tijeras
- Hojas de revista de colores



Modo de hacerlo

Primero pintamos dos tubos de papel higiénico de color rojo, marrón y amarillo para el gallo y la gallina. A continuación cortamos un tubo por la mitad y pintamos las dos mitades de amarillo para hacer los pollitos. Después dibujamos en el papel rojo los picos, las crestas, los buches y las patas. Recortamos y pegamos. Más tarde pintamos los ojos con un rotulador.

Por último recortamos tiras finas de papel de revista y se las pegamos al gallo por detrás para hacer la cola.

JOYERO

Materiales

- Cajas de cerillas grandes vacías.
- Pintura.
- Perlas grandes u otro adorno (tantas como cajas).
- Tijeras.
- Papel de color.
- Un pincel.
- Pegamento.
- Un lápiz.



Realización



1 Vacía las cajas de cerillas. Dibuja y recorta flores y corazones de papel de colores.



2 Pega las cajas de cerillas unas a otras, formando una columna de 3 ó 4 cajas.



3 Recorta una tira de fieltro autoadhesivo capaz de cubrir todas las cajas. Cubre las cajas con el fieltro para formar la base del joyero.

4 Retira los cajones para pintar las caras de delante y de detrás.



5 Pega las flores o los corazones en la caja, como decoración. Pega una flor más pequeña en la parte frontal de cada cajón. Pega una perla u otro adorno en el

centro de cada caja.

LA MANZANA

Materiales:

- 2 botellas de plástico de refresco
- Pintura de color rojo y verde
- Un palito

Instrucciones:

Se recortan el fondo de la botella hasta donde terminan las rayitas verticales y el otro fondo de botellas un poco más arriba.

Luego se pintan de color rojo por dentro y se espera a que seque la pintura y se unen. Se recortan dos hojitas de la misma botella y se amarran al palito. Se pinta de color verde, luego se hace un orificio en la parte de arriba y se introduce el palito.

Y listo; ya tienen una hermosa manzana



MARCO DE PASTA

Materiales

- Cartón.
- Pintura.
- 4 flores de papel.
- Pasta alimentaria de pequeño tamaño.
- Pegamento en tubo.



Realización



1 Recorta 2 cuadrados de cartón de 10 a 12 cm de lado y vacía uno de ellos, dejando un borde de 1,5 cm para formar un marco.

2 Recorta un cuadrado de papel de color del mismo tamaño que los cuadrados de cartón y pégalo en el



cuadrado que no has vaciado.

elección.

3 Pega 3 de los 4 lados del marco de cartón sobre el cartón completo. Pega la pasta en 2 lados del marco, a tu

4 Pinta la pasta alimentaria. Pinta los otros 2 lados variando los colores. Espera a que se seque.



5 Pega las flores de papel en las cuatro esquinas del marco

MARIPOSA

Materiales

Imaginación, rotuladores, una botella de refresco, pegamento y papeles de colores.



Cortamos la botella y sacamos la parte central más recta que es la utilizaremos. Como veis seguimos reciclando lo más difícil de reciclar, el plástico.

Con un Patrón de dibujo de una que mariposa y un rotulador permanente, (son los utilizados para cds), lo copiamos al plástico que hemos sacado de la botella.



Ahora tenemos que doblar el plástico por el centro de la mariposa dibujada.

Y recortamos la mariposa, que nos quedará ya con la forma definitiva.





Con el patrón debajo y después de recortar unos cuantos círculos de colores, los pegamos a las alas.

Recortamos el borde de las alas de otro color con un ancho de 1 cm más o menos.



Y terminamos pegando el borde recortado y poniendo en el centro un par de palos de polo o una pinza de la ropa. La cabeza es un trozo de plastilina y unos alfileres de cabeza redonda.



MOLINILLO DE VIENTO

Materiales

- Una hoja cuadrada de papel de color.
- Una chincheta o un alfiler.
- Tijeras.
- Un palito de madera o un lápiz.



Realización



1 Dobla y desdobra la hoja para marcar las dos diagonales. Dobla y desdobra la hoja en sentido longitudinal. Dobla y desdobra las solapas de la derecha y de la izquierda hacia el pliegue central.

2 Gira la hoja. Dobla hacia arriba el ángulo A siguiendo la línea 1-2, como en la foto. Luego desdóblalo. Repite la operación con el ángulo B.



3 Dobla la solapa inferior abriendo los dos ángulos. Da la vuelta al montaje y repite la operación.



4 Dobla la punta A hacia arriba y la punta opuesta hacia abajo, como en la foto



5 Abre las aspas del molinillo para que entre el viento. Sujeta el molinillo al palito con la chincheta o el alfiler.



ROBOT

Material

- Cajas de cartón de varios tamaños
- Cajas de cartón de varios tamaños
- Hojas de papel blanco
- Taparroscas
- Tubos vacíos de papel higiénico
- Pegamento
- Tijeras de puntas redondeadas
- Pintura acrílica
- Pincel
- Un palillo de dientes
- Un poco de plastilina

Desarrollo

Paso 1

Utiliza una caja de cartón rectangular para el cuerpo y una cuadrada para la cabeza. Píntalas de plateado o de gris. Para hacer las piernas, pinta de azul oscuro dos tubos vacíos de papel higiénico y de plateado dos cajitas de cerillos vacías.

Paso 2

Pega una cajita al extremo de cada tubo. Pega la cabeza y las piernas al cuerpo. Para hacer los brazos, recorta dos tiras de papel y dóblalas como acordeones. Dibuja dos manos en papel, píntalas de azul y recórtalas. Pega

una mano en el extremo de cada brazo y pega éstos al cuerpo.

Paso 3

Pinta las taparroschas de amarillo y pégalas a la cara para hacer los ojos. Pinta un rectángulo pequeño de rojo para la boca. Corta a la mitad el palillo y píntalo de azul. Pégalo en la parte superior de la cabeza con un poco de plastilina para simular una antena.

Por último, decora el cuerpo del robot a tu gusto, con ayuda del material que conseguiste.



ROMPECABEZAS

Material

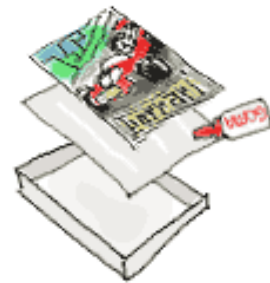
- Una tapa de caja de zapatos
- Una cartulina
- Una página de una revista que te guste
- Pegamento
- Tijeras



Desarrollo



Primero tienes que cortar la cartulina del tamaño de la tapa de la caja de zapatos.

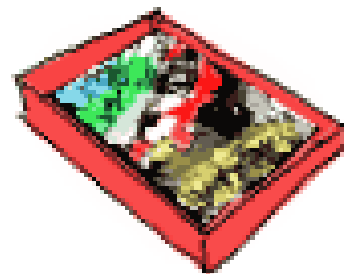


Luego puedes hacerle un dibujo bonito o pegarle una hoja de revista que te guste.



Una vez hecho esto, cortas la cartulina para que te quede un rompecabezas.

Y usas la tapa de la caja de zapatos para armarlo (puedes forrarla para que te quede más bonita).



SERPIENTE DE PAPEL

Materiales

- Hojas de papel.
- Una esponja.
- Un limpiapipas.
- Pintura.
- Pegamento y tijeras.

Realización



1 Pinta motivos en una hoja con una esponja mojada en pintura. Recorta la hoja en 4 tiras del mismo tamaño. Junta las tiras del mismo color por parejas. Grapa las dos tiras en ángulo, como en la foto.

2 Dobra una tira sobre la otra para ir “trenzando” el cuerpo de la oruga. Sujeta el cuerpo grapando los dos extremos.



3 Dibuja y recorta 2 grandes círculos en un papel blanco para hacer los ojos de la oruga.

4 Dibuja los ojos y pégalos al cuerpo de la oruga. Termina de dibujar la cabeza.



5 Corta 2 trozos de limpiapipas y pégalos en la parte superior de la cabeza, para hacer las antenas.

UN AVIÓN DE CARTÓN

Materiales

- Un tubo grueso de papel de cocina
- Un tubo fino
- Una huevera
- Una lámina de cartón
- Un cúter
- Unas tijeras
- Pegamento
- Pintura de bote
- Un lápiz
- Un pincel



Desarrollo

Primero pinta el tubo grueso y déjalo secar. Después dibuja el contorno de las alas en el cartón y recórtalas. Haz unos cortes en el tubo y encaja las alas. Luego haz unos reactores con el tubo fino, píntalos y pégalos debajo de las alas. Seguidamente recorta la huevera a la medida del tubo grueso y encájala para formar el morro del avión.

Para terminar decora tu avión y hazle detalles como las ventana etc.

UN RAMO DE FLORES

Materiales

- Una huevera
- Palitos
- Plástico o papel verde
- Plastilina
- Pinturas
- Barniz
- Bote de plástico

Desarrollo

Primero se cortan los bultitos que lleva la huevera y se les da forma de flor.

Después se pintan.

Mientras se secan forramos los palitos con el plástico verde cortado en tiras. Se hace un agujero en cada flor para meter las pajitas. Se les pone un poco de plastilina al final para sujetarlas.

Por último se les da barniz para darles brillo y se meten en el bote decorado.



MITOS

El mito es un relato fabuloso a través del cual se trata de explicar el origen de las cosas o el pasado de un pueblo. (*García Cuevas Humberto. Español I. Ediciones Larousse. México, D.F. 1994. p.p 54*)



DEL CAOS AL UNIVERSO

Antes de existir el mar, la tierra y el cielo, continentes de todo, existía el Caos. El sol no iluminaba aún el mundo. Todavía la luna no estaba sujeta a sus vicisitudes. La tierra no se encontraba todavía suspensa en el vacío, o tal vez quieta por su propio peso. No se conocían las riberas de los mares. El aire y el agua se confundían con la tierra, que todavía no había conseguido solidez. Todo era informe. Al frío se oponía el calor. Lo seco a lo húmedo. El cuerpo duro se hincaba en el blando. Lo pesado era ligero a la vez. Los dioses, o la naturaleza, pusieron fin a estos despropósitos, y separaron al cielo de la tierra, a ésta de las aguas y al aire pesado del cielo purísimo. Y, así, el caos dejó de ser. Los dioses pusieron a cada cuerpo en el lugar que les correspondía y estableció las leyes que había de regirlos. El fuego, que es el más ligero de los elementos, ocupó la región más elevada. Más abajo, el aire. La tierra, encontraba su equilibrio, la más profunda.

Hecha aquella primera división, los dioses redondearon la superficie de la tierra y puso límites al airado mar. En seguida, añadió las fuentes, los estanques, los lagos, los ríos, corrientes por la tierra y devorados por el océano. Él mandó extenderse a los campos, cubrirse de hoja a los árboles, elevarse a los montes y a los valles hundirse. Y así como el cielo estaba dividido en cinco zonas- dos a la derecha, dos a la izquierda y una en el centro, que es la más ardiente-, así mismo quedó dividido el universo. De las cinco zonas la del medio quedó inhabitable por el fuego; las dos de los extremos quedaron envueltas en nieves; únicamente las centrales ofrecieron templanza a la vida. Sobre éstas se elevó el aire, más pesado que el fuego, pero menos que el agua y la tierra; y en él se dieron las nubes, la niebla espesa, los truenos que espantan a los hombres, los vientos que forman vorágines y los granizos. El autor del mundo estableció la armonía en esta región: sin ella se hubieran desecho entre sí los elementos. Al euro e hizo soplar hacia Oriente. Hacia el Occidente al céfiro. Al bóreas le empujó hacia el Septentrión, y al austro hacia el Mediodía. Y por fin, dejó que el Éter, sin peso y sin escoria, formase ese color azul que llamamos firmamento.

DIONISOS Y LOS PIRATAS

Dionisos o Baco, hijo de Zeus y Sémele, había sido criado por las Horas y las Ninfas lejos del Olimpo, morada de los dioses. Recibió enseñanza de las musas y, amante del vino y la alegría, se declaró protector de las vendimias.

Un día adoptó la apariencia de un muchacho y se puso a contemplar la belleza del mar en una playa desierta.

En aquel momento acertó a pasar por allí una nave de piratas. Éstos decidieron desembarcar para capturar al jovencito.

-Lo llevaremos a Chipre- dijo el capitán del barco-, y si pertenece a alguna familia rica, conseguiremos un buen rescate.

Dionisos no opuso resistencia. Más bien le agradó el comienzo de aquella aventura. Los marineros lo llevaron a bordo y lo ataron al palo mayor de la nave, con todo cuidado.

Grande fue la sorpresa de los piratas al ver que el prisionero no sólo no oponía resistencia, sino que sonreía continuamente. Pero el asombro de aquella gente llegó al colmo al comprobar que los nudos más retorcidos y apretados eran desatados por Dionisos con suma facilidad. Con ligeros movimientos de los músculos, el joven se liberó, rápidamente, de todas las ligaduras.

Un viejo marinero tomó la palabra y dijo: - Amigos, no desafiemos a los dioses. Este jovencito no es un ser común como nosotros. Debe gozar seguramente de la protección de algún dios, y quizás sea él mismo un dios. Liberémoslo y honrémoslo como se merece.

Una carcajada general recibió el prudente consejo del viejo. El capitán, burlándose de su antiguo camarada de aventuras, respondió:

-Lo liberaremos, sí, pero después de recibir un buen rescate por él. ¿No has advertido, viejo tonto, que los nudos con que tú lo ataste se pueden desatar con un poco de habilidad?

Dionisos fue dejado en libertad a bordo, pero no se movió de junto al palo mayor en que se apoyaba. Le divertían las maniobras de los marineros y lo alegraban las canciones que éstos entonaban.

La nave se dirigía a velas desplegadas hacia la isla de Chipre. Al anochecer, los marineros se disponían a descansar, cuando vieron con asombro que del palo en que estaba apoyado el prisionero surgía un arroyuelo rojo que tenía un olorcillo encantador. Era vino. Y el asombro de los piratas subió de punto cuando vieron que los palos de la nave, y el cordamen se transformaban en troncos de vides y en retorcidos sarmientos.

El miedo del capitán ante tal prodigio se transformó en terror cuando vio que el indefenso joven se transformó en un soberbio león.

El espanto impulsó a los marineros hacia la popa del barco, y uno a uno fueron arrojándose al mar.

Al tocar el agua, los piratas se transformaron en delfines, que escoltaron la nave. Ésta seguía navegando gallardamente, pero el dios Dionisos, el dios alegre, conocido también con el nombre de Baco, había desaparecido. Había volado hacia el monte Olimpo, que es la augusta morada de los dioses.



EL ORIGEN DE LAS ROSAS

Se considera generalmente que las rosas representan al amor, aunque su simbolismo varía según el número de pétalos y su color: rojo para la pasión, blanco para la pureza, azul para lo imposible, dorado para el poder... Están relacionadas también con la primavera, la regeneración, el orgullo, la victoria y lo místico. En realidad, existen innumerables interpretaciones que dependen del contexto histórico y cultural.

Igual de numerosos son los mitos que intentan explicar su origen. A la mitología clásica se le atribuyen al menos cuatro, aunque la verdad es que resulta difícil localizar estas versiones en los textos de los autores antiguos. Recogemos a continuación las cuatro, por tanto, sin atrevemos a decir cuál es griega, cuál romana o cuál aportación apócrifa posterior.

Una primera versión afirma que Cibeles creó esta flor como venganza contra Afrodita, para que su belleza hiciese competencia a la de la diosa del amor, hasta entonces sin rival.

Otra variante atribuye su creación a la propia Afrodita, quien mientras nacía de la espuma del mar habría querido poner a prueba su poder creando algo igual de hermoso que ella. De su seno surgió entonces una rosa blanca que utilizaría a partir de ese momento como adorno. Un día, Dionisio se acercó a ella y vertió unas gotas de su copa de vino sobre la flor, con lo que esta adquirió su característico tono rosado.

Se dice también que las rosas brotaron de la tierra por primera vez a partir de la sangre de Afrodita, cuando esta se cortó en un pie mientras corría hacia el agonizante Adonis, herido de muerte por un jabalí.

Una cuarta versión cuenta que Dionisio creó los rosales a partir de un zarzal. Una ninfa a la que perseguía se quedó enganchada en las espinas de un arbusto. Al presentarse Dionisio ante la ninfa, esta se sonrojó, y el dios, agradado con la visión de sus mejillas, ordenó al zarzal que se adornase con flores del mismo color. Lo tocó con su varilla y de él brotaron entonces las primeras rosas que hubo en el mundo.

Excepto esta última historia, las demás relacionan a la rosa con Afrodita. Lo cierto es que, junto a la anémona y el mirto, era su flor sagrada. Los griegos la apreciaban por encima de cualquier otra flor, y con ella tejían coronas, adornaban a los comensales de los banquetes y honraban las tumbas de los muertos; su imagen aparecía además tallada en las monedas.



LAS BRUJAS

Las brujas se quitan la piel antes de volar, la ponen en remojo en una tinaja, y luego alzan el vuelo diciendo ¡Sin Dios ni Santa Maria! para acceder a las fuerzas más oscuras. Cuenta la gente que cuando vuelan, emiten risas y cantos incomprensibles, cuando no resoplan al viento un claro fo-fo-fo, que utilizan también para ahuyentar a los que las descubren.

Dicen los campesinos que cuando las brujas no vuelan por las noches, descansan bajo las matas de plátano de los conucos. Las brujas succionan la sangre de los niños, y la extraen directamente del ombligo o del dedo gordo del pie, a través del peciolo hueco de una hoja de higuereta, o del de una hoja de Papaya.

Se cree que las brujas no atacan a los hijos de sus compadres, ni a los mellizos o gemelos. En todas las comunidades rurales hay historias de brujas que fueron descubiertas en pleno vuelo. El proceso de atrapar a una bruja se conoce como "tumbiar a una bruja", y los "tumbadores" son personas con cierto poder, que



conocen las oraciones y los rituales especiales para este fin. Dicen que cuando se atrapa a una bruja hay que esperar el amanecer, pues cuando sale el sol el encantamiento se rompe y se puede descubrir la identidad de la maligna mujer. Aseguran que cuando llueve y hace sol, en algún lugar escondido se está casando una bruja...

LA FORMACIÓN DE LA VÍA LÁCTEA



Se cree que fue Hera, la esposa de Zeus el dios de dioses, la que dio origen a la Vía Láctea, nuestra galaxia.

Zeus era muy aventurero y le gustaba mucho tener diferentes mujeres, por lo que nunca le guardó fidelidad a su mujer. En una de estas aventuras, Zeus se

unió con Alcmena en ausencia de su marido. El dios se hizo pasar por el ausente, y como la mujer le gustaba mucho decidió estar con ella en una noche que durara mucho, por lo que por orden de él, el sol no salió cuando tenía que haberlo hecho. Después el esposo de Alcmena, Anfitrión, regresó y se unió a ella. De ambas uniones Alcmena quedó embarazada. El hijo de Zeus fue Heracles (Hercules en la tradición latina) y el hijo de Anfitrión fue Ificles.

Heracles fue desde su concepción, el favorito de Zeus a lo cual Hera respondió con ira y celos, pues no soportaba la idea de que el hijo de otra mujer fuera tan querido para su divino esposo.

Así, la diosa decidió complicar el nacimiento de Heracles quien se quedó 10 meses dentro del vientre de su madre. Y además ella es la responsable de que el héroe tuviera que sufrir los Doce Trabajos y cuando era un bebé de ocho meses, Hera le envió dos terribles serpientes para asesinarlo, sin embargo el niño supo defenderse sin problemas.

Ahora bien, existía la condición de que Heracles sólo sería inmortal si mamaba de Hera y esto no iba a ocurrir con el consentimiento de la diosa.

Sobre esta historia existen dos versiones. Primero, se cree que Hermes, el mensajero de los dioses, llevó al niño a donde Hera mientras ella dormía y lo puso

en su seno para que mamara la leche divina. Cuando Hera se despertó y descubrió a Heracles en su pecho lo retiró bruscamente y la leche siguió manando, se esparció por el universo y formó la Vía Láctea.

La otra versión indica que Hera iba con Atenea paseando por el campo cuando vieron al niño descansando en la hierba. Atenea convenció a la diosa de que lo amamantara, pues era muy hermoso. Hera accedió, pero pronto Heracles chupó la leche con tal violencia que hirió a la diosa. Hera lo apartó de su seno vigorosamente y la leche siguió fluyendo hasta que formó la Vía Láctea.

LAS OREJAS DE BURRO DEL REY MIDAS

Paseando un día a través del bello y calmo paisaje, Midas presencié una competencia musical arbitrada por el espíritu del monte Tmolos entre el multifacético dios del Olimpo, Apolo, quien tocaba la lira y Pan, el semidiós de los pastores y rebaños hábil con la siringa.

Luego de un duelo de melodías y ante la clara superioridad de Apolo, Tmolos decidió premiar a éste provocando que Midas interfiriera y se mostrara en desacuerdo sobre el resultado. Apolo se ofendió tanto que en consecuencia decidió que Midas llevara por siempre sobre su cabeza orejas de burro. Sin embargo el orgulloso rey las ocultó bajo un sombrero y guardó el secreto.

Lamentablemente el barbero, uno de los hombres más allegados, se enteró de este singular defecto y por no poder soportar tan pesado secreto sobre sí, confió a un agujero excavado en el suelo lo que sólo él conocía, lo relleno y tomó el camino de regreso. Pero pasado el tiempo crecieron allí juncos y el viento, al pasar a través de ellos, dispersó el secreto por todo el mundo logrando que se decretara la muerte para Midas.



MEDUSA Y SUS HERMANAS LAS GORGONAS

Cuenta la mitología griega que Medusa, la única gorgona mortal de las tres que existían, era una hermosa muchacha hasta que el arrogante Poseidón osó poseerla en el sagrado templo de Atenea. Esta profanación provocó la ira de la diosa guerrera, la cual castigó a Medusa convirtiéndola en un ser horrible de cabello de serpientes, al igual que lo eran sus hermanas mayores...

Las tres Gorgonas, llamadas Esteno, Euríale y Medusa, eran hijas de Forcis y Ceto, dos de las distintas divinidades del mar, que además eran hermanos. La apariencia de estas tres criaturas provocaba miedo y espanto pues no sólo tenían serpientes en vez de cabellos, sino que también tenían su cuerpo cubierto de escamas de dragón, colmillos de jabalí en sus bocas, manos de bronce y alas de oro, las cuales pesaban tanto que con ellas no podían volar. Aunque lo peor de todo, lo más temible, era que si las miraban directamente a los ojos te convertías en piedra.

Medusa, diferente a sus hermanas al nacer y la más joven de ellas, terminó convirtiéndose también en una criatura monstruosa pero no adquirió la inmortalidad. Así terminó muriendo decapitada a manos de Perseo, héroe mortal hijo de la bella Danae y nieto del Rey de Acrisio, no sin que antes naciera de la sangre de su cuello Pegaso, el caballo alado, y el gigante Criasor. Perseo, una vez cumplida su misión, entregó la cabeza de Medusa a Atenea, la cual la incorporó a su escudo de batalla, conocido como Égida. Ahora bien, la sangre de Medusa, sin embargo, sí que podía resucitar a los muertos.

Hablemos ahora de las otras hermanas Gorgonas, Esteno y Euríale. Esteno, que era considerada la más agresiva de las tres Gorgonas, poseía una extraordinaria fuerza psíquica y física con la que fácilmente manipulaba a aquellos que se acercaban. Por su parte, Euríale, la mayor de las tres, tenía el don de la sanación en su sangre. Ahora bien, su torrente sanguíneo sólo curaba cuando brotaba de

su lado derecho; si lo hacía del izquierdo se convertía en el más letal y rápido de los venenos.

Las Gorgonas a su vez eran hermanas de las Greas, seres espantosos que ya parecían viejas desde el momento de su nacimiento.



OCEANIDAS Y NEREIDAS

El dios Océano y su hermana Tetis tuvieron trescientas hijas, las Oceánidas, que luego se extendieron por todos los mares y los abismos marinos. Una de ellas, Dóride, fué madre de otras cincuenta ninfas de agua, las Nereidas, llamadas así en honor a su padre Nereo, de la raza de los Viejos del Mar, creada también por Océano y Tetis.

Las Nereidas habitan en el Mar Mediterráneo, y cada una de ellas representa una de las formas de este mar. Por ejemplo, Talía es la sirena verde, y Glaucea, la azul. Dinamenea simboliza el vaivén de las olas, y Cimodaré, la calma. Una de las Nereidas, Anfitrite, fue amante de Poseidón y madre de los Tritones. Las Nereidas protegían a los barcos, y no cantaban para atraer a los marinos, sino para complacer a su padre. Los antiguos describieron a las Nereidas con el cuerpo cubierto de escamas y formas de pez. A partir de aquí, el mito de la Sirena fue creciendo por todo el mundo como las ondas en la superficie calma del agua...



PROMETEO ENCADENADO

El semidiós Prometeo, atado a una roca, clamaba por la injusticia del dios Zeus.

¡Oh, Sol! ¡Oh, mares! ¡Oh, cielos! Contemplad qué injusticia comete un dios cruel, injusto!

El encadenado Prometeo rompía el silencio con sus lamentos, y las ninfas, que eran hijas del océano, se acercaban a consolarlo, pero no podían liberarlo. Prometeo era hijo de una ninfa del océano, Climenes, y del titán Japeto.



Había desafiado al dios Zeus, por dos veces, y éste lo había condenado al sufrimiento eterno. Prometeo amaba y protegía a la raza humana. Advertido de que a los hombres sólo se les reservaban las peores presas de los animales sacrificados en los templos, en tanto que se le ofrecían al omnipotente Zeus los trozos más delicados y sabrosos, el rebelde ideó un plan osado para burlarse del privilegiado dios del Olimpo. Condujo un buey hasta el altar, lo sacrificó y separando las carnes y los huesos, metió las primeras en un saco y los segundos en otro. Invocó a Zeus y lo invitó a elegir el saco que prefiriese. El soberano del Olimpo eligió los huesos, que habían sido envueltos en grasa por el astuto Prometeo, y al verse burlado por el protector de los hombres, en el colmo de la ira, decidió vengarse en éstos quitándoles el don del fuego. Apagó los hogares de todas las viviendas humanas, de los talleres y forjas, dejando en la mayor miseria a la raza humana, protegida del



titán Prometeo.

A partir de aquel día ya no se oyeron resonar sobre la Tierra los yunques de las forjas. Los hombres no tuvieron más arados, armas ni herramientas; no se encendieron lámparas cuando las sombras de la noche descendían de lo alto; no crepitaron leños en las casas para calentar a los viejos y a los niños; ya no se asaban las carnes, y la humanidad se sintió infeliz, pues había perdido uno de sus bienes más preciados: el fuego.

El más apesadumbrado era Prometeo, porque se consideraba culpable, por haber provocado la cólera de Zeus. Pero a su vez descargaba su rencor contra éste, por haber castigado a todos los hombres por una burla insignificante.

Prometeo sabía que en el reino de los dioses había una gruta sagrada. En ella ardía un fuego perenne, origen de todos los fuegos. El titán decidió robar allí una centella para restituir a los hombres el bien perdido.

Cuando el despótico Zeus advirtió que de las chimeneas de las viviendas de los hombres salía humo, comprendió que su poder había sido desafiado otra vez por el astuto titán. Su cólera explotó, terrible. Encadenó a Prometeo a una roca sobre una alta y gélida cumbre, y ordenó que un águila le abriese el vientre y le devorase el hígado.

Durante la noche, el hígado del condenado crecía de nuevo, y al día siguiente volvía, una y otra vez, a ser devorado por el águila de Zeus.

Pasó el tiempo, pasaron siglos, y los gritos de Prometeo seguían llenando los aires. El sufrimiento de éste despertaba compasión, pero nadie se atrevía a aliviarlo. Un día acertó a pasar Hércules por allí, y mató de un flechazo al águila devoradora. Así terminó el castigo del titán que robó el fuego para los hombres.

Y durante siglos el mundo habló de Prometeo, quien, por amor a los hombres, había osado temerariamente desafiar la ira de los terribles dioses.

TESEO Y EL MINOTAURO

Se cuenta que, en una ocasión, Pasifae, esposa del rey de Creta, Minos, incurrió en la ira de Poseidón, y, este, como castigo, la condenó a dar a luz a un hijo deforme: el Minotauro, el cual tenía un enorme cuerpo de hombre y cabeza de toro. Para esconder al “monstruo”, Minos había mandado a construir por el famoso arquitecto Dédalo el laberinto, una construcción tremendamente complicada de la que muy pocos conseguían salir, escondiéndolo en el lugar más apartado.

A cada luna nueva, era imprescindible sacrificar un hombre, para que el Minotauro pudiera alimentarse, pues subsistía gracias a la carne humana. Sin embargo, y cuando este deseo no le era concedido, sembraba el terror y la muerte entre los distintos habitantes de la región.

El rey Minos tenía otro hijo, Androgeo, el cual, estando en Atenas para participar en diversos juegos deportivos, al resultar vencedor fue asesinado por los atenienses, obcecados en los celos que sentían tanto por su fuerza como habilidad. Minos, al enterarse de la trágica noticia, juró vengarse, reuniendo a su ejército y dirigiéndose luego a Atenas, la cual, al no estar preparada para semejante ataque sin previo aviso, tuvo pronto que capitular y negociar la paz.

El rey cretense recibió a los embajadores atenienses, indicándoles que habían asesinado cruelmente a su hijo, e indicando posteriormente que, las condiciones para la paz, eran las siguientes: Atenas enviará cada nueve años siete jóvenes y siete doncellas a Creta, para que, con su vida, pagaran la de su hijo fallecido. Los embajadores se sintieron presos por el terror cuando el rey añadió que los jóvenes serían ofrecidos al Minotauro, pero empero no les quedaba otra alternativa más que la de aceptar tal difícil condición. Tan sólo tuvieron una única concesión: si uno de los jóvenes conseguía el triunfo, la ciudad se libraría del atroz atributo.

Dos veces había pagado ya el terrible precio, pues dos veces una nave de origen ateniense e impulsada por velas había conducido, como se indicaba, a siete doncellas y siete jóvenes para que se dirigieran así a ese fatal destino que les esperaba. Pero, sin embargo, cuando llegó el día en que, por vez tercera, se

sorteó el nombre de las víctimas a acudir a tal suerte, Teseo, único hijo del rey de Atenas, Egeo, se arriesgó inclusive a arriesgar su propia vida con tal de librar a la ciudad de aquel horrible futuro. Por tanto, al día siguiente, él y sus compañeros se embarcaron y, el rey, al despedir a su hijo, le comentó entre lágrimas y sollozos que pusieran, en este caso, velas blancas cuando regresase. Partieron, y, a los pocos días después, llegaron a la isla de Creta.

El temido y salvaje Minotauro, recluido en el laberinto, esperaba su comida hambriento. Empero, y hasta el día y la hora previamente establecidos, los jóvenes y las doncellas debían permanecer custodiados en una vivienda, situada a las afueras de la ciudad.

Esta prisión, en la cual los jóvenes eran tratados con la magnanimidad únicamente reservada a las víctimas de los sacrificios, estaba rodeada en sí por un parque que confinaba con el jardín en que las dos hijas de Minos solían pasearse (Fedra y Ariadna).

La fama del valor y de la belleza de Teseo había llegado incluso a oídos de las dos preciosas doncellas, y, sobre todo Ariadna -la mayor de ellas- desea fervientemente conocer y ayudar al joven ateniense.

Cuando, finalmente y tras pasar algunas jornadas, consiguió verlo un día paseando en el parque, lo llamó y le ofreció un ovillo de hilo, indicándole expresamente que representaba su salvación y la de sus compañeros, en tanto en cuanto entraran en el laberinto, deberían atar un cabo a la entrada, y a medida que penetraban en él lo irían devanando regularmente. De tal forma que, una vez muerto el Minotauro, podrían enrollarlo y encontrar así el camino hacia la salida.

Comentándole esto, sacó de los pliegues de su vestido un puñal y se lo entregó a Teseo, indicándole que estaba arriesgando su vida por él, pues si su padre se enterara de aquello que estaba haciendo, entraría en una cólera y furia inmensas, y le dijo luego que, en caso de que triunfara, la salvara y la llevara con ella.

Al día siguiente, el joven ateniense fue conducido junto a sus demás compañeros al laberinto, y, cuando se halló lo suficiente dentro para no ser visto, ató el ovillo al muro y dejó que el hilo se fuera devanando poco a poco, mientras que, la salvaje bestia, mugía terriblemente presa de la inmensa hambre que tenía.

Teseo, sin embargo, avanzaba sin temor alguno, y finalmente, al entrar en la caverna, se halló frente al terrible Minotauro. Con un espantoso bramido, la bestia se abalanzó sobre el héroe de hoy, que hundió su puñal sobre el cuerpo algo débil del Minotauro. Con un espantoso bramido, y después de llevar a cabo unas cuantas apuñaladas más, el monstruo lanzó un último gemido.

A Teseo, por tanto, únicamente le quedaba enrollar de nuevo el hilo para recorrer el camino a seguir para poder salir de allí. A partir de este momento, no sólo habría salvado incluso a sus compañeros de su terrible destino, sino que incluso habría salvado a su propia ciudad.

Pero cuando la nave estuvo lista para marchar, Teseo, a escondidas, condujo a bordo a Ariadna y también a su bella hermana. Durante el viaje la nave ancló en la isla de Nassos para refugiarse de una furiosa tempestad, y, cuando los vientos se calmaron, no pudieron encontrar a Ariadna, buscándola por todas partes... pero sin encontrarla: se había perdido y se había quedado dormida en un bosque en el que, poco después, fue encontrada por el dios Dioniso, quien la hizo su esposa y la convirtió en inmortal.



UNICORNIO

Muchos años atrás, cuando el mundo era aun muy joven, salvajes y maravillosas criaturas corrían libres por todas partes. El más hermoso de todos ellos era el Unicornio.

Constantemente perseguido por los poderes mágicos de su cuerno, el Unicornio no era fácil de capturar. No sólo era suave y gentil, sino también extremadamente rápido, seguro y agraciado, lo que frustraba hasta los más expertos cazadores. Pero lo que aseguraba la captura segura del Unicornio, era la ayuda de una joven e inocente moza. Pues a la criatura le atraía su pureza, se acercaba confiado y descansaba su cabeza en las piernas de la joven. Era así como la indefensa y despreocupada criatura era capturada. Y de esta manera, después desaparecieron todos los Unicornios. ¡Oh, el mundo ahora lamenta la pérdida de este ser tan mágico! Y ahora que es demasiado tarde, aun extrañamos su belleza. Su verdadero origen yace en la hondura del Tiempo, en ese Principio sin principio cuando todo era desierto y vacío, oscuridad y niebla. Entonces decidió el Santo Único apartar la oscuridad de la luz. Así se estableció concordia y equilibrio, con la tiniebla expulsada al límite exterior y la Morada de la Luz en el mismo centro de todo.

Pero lo Oscuro, apenas situado y librado a sí mismo, adquirió peso más allá de toda ponderación, se introdujo en las cosas y las empezó a arrastrar hacia sí conforme a sus inclinaciones. El equilibrio empezó a temblar, por lo tanto, y de ese temblor emergió una resonancia, un sonido atemorizador que circuló por el vasto vacío como canto poderoso. El Santo Único modulaba ese sonido para convertirlo en un acorde de gran dulzura, y le infundía inteligencia para que pudiera convertirse en espíritu de armonía y en conductor de todos los rincones del vacío. Éste, el poderoso espíritu llamado Galgallim, giró y giró a través de innumerables edades, siempre en espiral en torno a la luz central. Y aunque algunas cosas continuaban cayendo en lo oscuro, Galgallim guiaba a otras por un

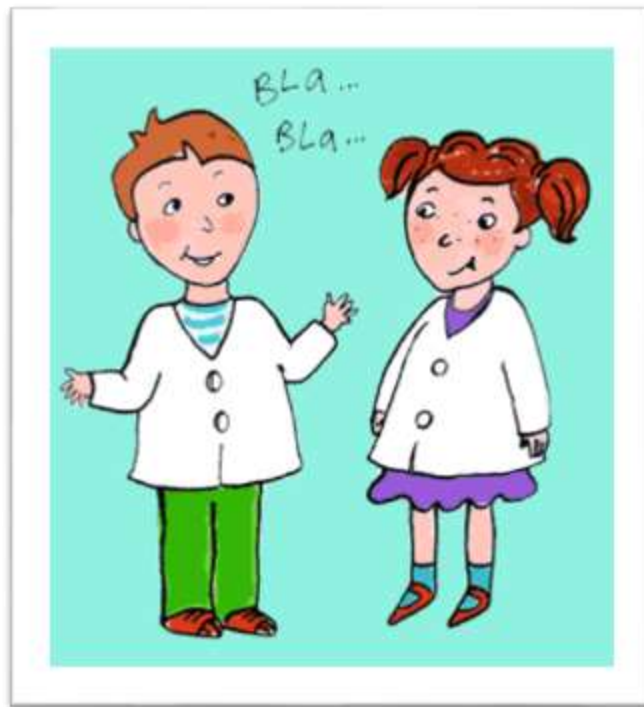
sendero menos definido a las riberas de la luz. De este modo el equilibrio seguía manteniéndose.

Entonces el Santo Único quiso contar con un panel donde desplegar su gran arte; ente la ribera de la Luz y las murallas de lo oscuro dejó colgar a la Tierra en equilibrio. Encendió sus montañas desnudas y en ellas esparció brillantes gemas que aún reflejan esas llamas. Entonces, el Santo Único habló al espíritu conductor, a Galgallim, diciendo: “Te he hecho a partir de los ocultos golfos, libre y con forma ilimitada. ¿Aceptarás una forma en la Tierra y así prestar un servicio aún mayor?” Y mientras la pregunta aún se formulaba, así era acordado. Llegó envuelto en una nube, impulsado por un blanco torbellino. Descendió con suavidad desde los cielos a los campos infantiles de la Tierra, aún antes que sus fuegos iniciales se hubieran extinguido. Posee entonces el Unicornio el brillo de la Luz.



POESÍA

La poesía es una obra de creación literaria que busca como fin la belleza y expresa los sentimientos del autor. (García Cuevas Humberto. Español I. Ediciones Larousse. México, D.F. 1994. p.p 87)



A MI BANDERA MEXICANA

Bandera mexicana,
En el corazón de mi Patria
Ondeas orgullosa y soberana,
Tus colores llevo en el alma
Con devoción y esperanza,
El verde de tus palmeras
De tus maizales y tus praderas,
El blanco de tu pureza
Con el Símbolo Nacional
De tu grandeza
Y el rojo... rojo sangre,
De tus héroes y tus tardes...
¡Bandera Mexicana!
¡Emblema de mi patria!
Por ti soy superación y progreso
¡Brío constante de esfuerzo!
Que por tu honor y tu historia
Hasta el último respiro
¡Buscaré tu gloria!
Siempre desde el corazón.



AL MAESTRO

Mi madre me da la vida,
mi padre me da el sustento,
y el maestro de la escuela,
cultiva mi entendimiento.

A mi maestro querido,
que me da su ciencia,
su cariño y su cuidado,
con infinita paciencia.

Le ofrezco mi gratitud
y mi cariño sin cuento,
porque llena de belleza,
a mi pobre conocimiento.



BELLA PRIMAVERA

¡Dulce primavera!
Llegas acariciando el cielo
Atrás se quedan las tardes
De frío y desasosiego.

¡Qué lindo se torna el mar!
Cuánta belleza lo envuelve...
De oro se rizan las olas
Cuando el sol con ellas se entretiene.

Las estrellas y la luna
Vuelven la noche más clara
Formando un reflejo de luces
De belleza inigualada.



Los campos deslumbran colorido
Las flores cuajadas con gotas de rocío
Hacen renacer de nuevo el amor...
Que guardado parecía estar en el invierno sombrío.

Pasión desata la primavera
¡Ilusión de un nuevo amanecer!
Sueños de una antigua juventud...
¡Que vuelven a renacer!

Las aves trinan sus nuevos cantares
La roja amapola vuelve a florecer
¡El cielo, el mar, los prados la luna! El amanecer...
Con tanta belleza, mi alma con ellos...
¡¡Florece también!!

DÍA DE LA MADRE

Tú sabes mamá
cuanto te quiero,
te lo he dicho mil veces
solo con besos,
pero hoy es tu día
y rompo el silencio:
¡Te quiero mamita
así hasta el cielo!



DOCE DE OCTUBRE

Tres carabelas de España
a traer riquezas van,
salen del Puerto de Palos
y navegan en el mar.

En el mar los marineros
y Colón el capitán,
entre aguas desconocidas
las indias van a buscar.

Blanco y azul es el cielo,
azul y blanco es la mar
blanco y azul el camino,
azul y blanco no más.

Van a traer ricas perlas,
oro y marfil traerán,
canela, clavo y pimienta
que en Europa venderán.

Cristóbal Colón lo dice:
las tierras aparecerán,
no tengan miedo marineros,
que ya vamos a llegar .



EL ÁRBOL

Árbol, buen árbol, que tras la
borrasca , te erguiste en desnudez y
desaliento, sobre una gran alfombra
de hojarasca, que removía indiferente
el viento...

Hoy he visto en tus ramas la primera
hoja verde, mojada de rocío,
como un regalo de la primavera,
buen árbol del estío.

Y en esa verde punta
que está brotando en ti de no sé
dónde, hay algo que en silencio me
pregunta o silenciosamente me
responde.

Sí, buen árbol; ya he visto como
truecas
el fango en flor, y sé lo que me dices;
ya sé que con tus propias hojas

secas
se han nutrido de nuevo tus raíces.

Y así también un día,
este amor que murió calladamente,
renacerá de mi melancolía
en otro amor, igual y diferente.

No; tu augurio risueño,
tu instinto vegetal no se equivoca:
Soñaré en otra almohada el mismo
sueño, y daré el mismo beso en otra
boca.

Y, en cordial semejanza,
buen árbol, quizá pronto te recuerde,
cuando brote en mi vida una
esperanza que se parezca un poco a
tu hoja verde...



HIMNO NACIONAL

¡Mexicanos! al grito de guerra....
es inicio de la inspiración,
de un poeta que fue potosino
gran orgullo de nuestra nación.

Que la tierra retiemble en sus centros
al luchar defendiendo el honor,
pues soldados seremos sus hijos
y sabremos morir con valor.
¡Ciña oh patria! tus sienes de oliva...
Bocanegra en el himno expresó,
Que este pueblo triunfante surgiera
Siempre en su alma así lo anheló.

Invitó de la patria a los hijos
a morir por su suelo valientes,
antes que otros países quisieran
obligados a ser dependientes.

Francisco González Bocanegra,
con honor a la historia pasó,
himno hermoso dejó a nuestra patria
gran ejemplo a nosotros nos dio.

No caigamos en la servidumbre
preparémonos hoy a luchar
la ignorancia vencamos valientes
patria fuerte podemos forjar.



LA ESTRELLITA VIAJERA

En una noche clara, con una
luna blanca y luminosa,
salieron a jugar
todas las estrellas brillantes y
preciosas...

Una estrellita pequeñita
le decía a su mamita:
-Quiero salir en el día,
ya me cansé de salir en la
noche...

La mamita le responde:
pero hijita mía, si salieras en el
día, nadie a ti te miraría, el sol
es un astro muy fuerte que
con su luz, no nos dejaría que
nos vieran, ni siquiera con algo
de suerte.

Además, no jugarías entre las
ramas de los árboles ni
observarías los ojos del búho
enormes, te quedarías sin luz
y no te encontraría si
de pronto te pierdes...

La estrellita se quedó
pensando, lo que le dijo su
mamita, -es verdad lo que me
dices, seremos estrellas
felices, saliendo en las noches
para que nos miren y el cielo
sea un hermoso tapete de
luces doradas y elegantes; me
quedaré contigo en las noches
jugando con mis amigas,
imaginando esos viajes, en la
luz solar del día.



¡MÉXICO, PATRIA MÍA!

México, patria mía, ¡permite que grite a los cuatro vientos,
el amor que por ti yo siento...!

México, patria mía, soberana adornada de montañas,
¡monumentos a los héroes, que descansan en tu entraña!

México, patria mía, el espacio azul, te baña de virtud
¡y en tus campos verdes, renacen nuevos héroes!

México, patria mía, águila, serpiente y espina,
¡tantas cosas te lastiman, y aún así, caminas!

México, patria mía, ¡nunca pierdas la alegría!
que yo he de morir, ¡pero tú seguirás erguida!

México, patria mía, es humilde mi poesía, recíbela como un presente, ¡de éste
hijo, que te lleva en la frente!

¡México, patria mía! ¡tierra y luz de mi vida!
¡suelo moreno!, ¡Dios te bendice desde el cielo!



MI ESCUELA RURAL

Mi escuela querida,
mi mejor amiga,
sorpresas y encantos
guardas en tu vida.

Pequeña, alejada,
tal vez escondida,
con una bandera
que alumbra tus días.

Un grupo de alumnos
llenos de alegría
recorren tus aulas
con gran fantasía.

Hoy quiero nombrarte,
escuela rural,
por más pequeñita
no hay otra igual.



PADRE HIDALGO

La Patria mexicana, se inclina reverente
y besa con ternura tu frente sonadora,
que tu venciste, Padre, una época inclemente,
brillando en nuestro ciclo una radiante aurora.

Tú con tu noble muerte nos diste nueva vida,
volvimos a ampararnos con santas libertades,
surgió la patria hermosa, energética y erguida,
teniendo como alfombra a sus campos y ciudades.

Por eso te proclama como hijo preferido,
Por eso te levanta un túmulo inmortal,
Que fuiste de la patria el héroe y el caudillo,
Brindándole abnegado la paz y la libertad.



REFRANES

El refrán es un dicho popular que contiene un consejo o moraleja y se transmite de generación en generación. (Humberto. Español I. Ediciones Larousse. México, D.F. 1994. p.p 43)



No dejes para mañana lo que puedes hacer hoy

No es conveniente dejar para otro día lo que bien podemos empezar a hacer hoy. Para mañana no sabemos que nos depara el día

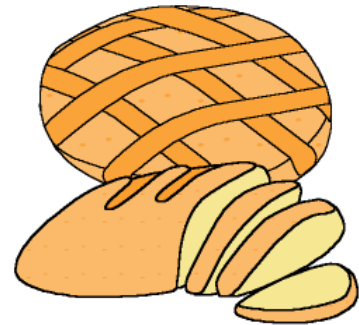


En casa de herrero, cuchillo de palo

A veces falta una cosa en el lugar donde nunca debiera hacer falta.

A mal tiempo, buena cara

Hay que saber sobrellevar los problemas de la vida.



Cuando hay hambre, no hay pan duro

La necesidad obliga a valorar las cosas mínimas.

Más vale poco que nada

No hay que despreciar las cosas aunque sean pequeñas



Perro que ladra, no muerde

Los que hablan mucho, suelen hacer poco.

A palabras necias, oídos sordos

No hay que hacer caso del que habla sin razón.

Por la boca muere el pez

Es inconveniente hablar más de lo necesario

Ojos que no ven, corazón que no siente

No se sufre por lo que no se sabe.

A quien madruga, Dios lo ayuda

Muchas veces, el éxito depende de la rapidez



Más vale pájaro en mano, que cien volando

Se aplica a falsas promesas y proyectos irrealizables, que llevan a olvidar lo simple pero seguro



Quien siembra vientos, recoge tempestades

Los malos ejemplos e ideas, tienen funestas consecuencias.

Más vale maña que fuerza

Se obtienen mayores logros con la habilidad, destreza y tranquilidad, que con la fuerza y la violencia.

Aquí hay gato encerrado

Algo no está claro, y hay que desconfiar

En boca cerrada no entran moscas

Es a veces muy útil callar.

No por mucho madrugar, se amanece más temprano

A veces, vale más la dedicación y la calidad, que la rapidez.



A buen amigo, buen abrigo

Que si en realidad es un buen amigo comparte contigo y te ayuda cuando lo necesitas

A caballo regalado no le mires el diente

No se debe ser exigente con aquello que nos es dado.



A la tercera va la vencida

La constancia y la perseverancia acaban por verse recompensadas

Más vale lápiz corto que memoria larga.

Es mejor que cuando se te ocurra algo lo escribas, que luego te cueste recordarlo.



RIMAS

La rima es la igualdad total o parcial de los sonidos situados a partir de la vocal acentuada en dos o más palabras(González Mogollón María de los Ángeles. Español I. Edit. Santillana. p.p. 176)



ABRACADABRA

Ayer estudiando
mi libro de magia
aprendí el conjuro
del abracadabra.

Agité mi varita
sobre un sombrero de copa
y cambió de color
todita mi ropa.

Seguí practicando
el abracadabra
y se apareció
frente a mí una cabra.

Repetía y repetía
muy seguro el conjuro
y apareció a mi lado
un enorme canguro.

De pronto volando
apareció una abeja
y con mi varita
la convertí en oveja.

Ya vieron amiguitos
que aprender el conjuro
fue muy divertido
se los aseguro.



CONSEJILLOS

1. Debes estar muy atento
si el profe te cuenta un cuento.

2. Si eres un niño educado
lo tendrás todo ordenado.

3. En el colegio, al llegar
siempre debes saludar.

4. Cuando quieras hablar
tu turno debes guardar.

5. Si ves a un niño solito
juega con él un ratito.

6. Pide por favor las cosas
y no seas “quisquillosa”.

7. Nunca des patadas a tu
compañero
ni siempre en la fila quieras ser el
primero.

8. Si ayudas a los demás
muy feliz te sentirás.

9. Juega con todos los niños
y reparte tu cariño.

10. Si eres un chico educado
debes estar bien sentado.

11. Aprende a pedir perdón
y las cosas por favor.

12. En casa pórtate bien
y no te olvides, jamás
de recoger tus juguetes
y ayudar a tus papás.

13. Tu cuarto tiene que estar
siempre limpio y ordenado
si lo haces demostrarás
que eres un chico educado.

14. Se cariñoso y amable
cuando te encuentres con alguien.

15. No eches el papel al suelo
si comes un caramelo.

16. Acuéstate temprano
si quieres estar sano.

17. Si tú pides algo
y no te lo dan
no llores por eso
y aprende a esperar.

18. Si en coche vas con papá
no lo debes molestar.

19. La ducha diaria
es muy necesaria.

20. No te rías de un amigo
ni tampoco de un vecino.

21. No olvides lavar tus dientes
para que estén limpios siempre.

22. Si quieres crecer
de todo debes comer.

23. Si ayudas a los demás
muy contento tú estarás.

24. Si tienes muchos amigos
lo pasarás divertido.

25. Esfuérzate en tu trabajo
y nunca digas “me canso”.

26. Si tienes todo ordenado
serás un chico educado.

27. Escucha con atención
cuando explica el profesor.

28. Si habláis todos a la vez
no nos vamos a entender.

29- Obedece a tus papás
¡qué contentos se pondrán!

30. Si el semáforo está verde
la calle puedes cruzar.
Si el semáforo está rojo
tú te tienes que esperar



GUAU CUAC MIAU

El perrito el pollo el gato
fueron a buscar al pato
pues tenían un contrato
con el Circo Garabato

Son magníficos cantantes
estupendos comediantes
cuando cantan cantan versos
versos que dicen así

Guau cuac miau pio pio
guau cuac miau pio pio
Guau cuac miau pio pio
guau cuac miau.

Con la plata del contrato
se tomaron un retrato
sentados en un zapato
se durmieron por un rato

Pero vino el gallinero
Pidiendo más cancionero
que repitan esos versos
versos que dicen así

Guau cuac miau pio pio
guau cuac miau pio pio
Guau cuac miau pio pio
guau cuac miau.



LAS FRUTAS Y VERDURAS

Camotes y más camotes

Melón, sandía, melón, zapote,

Naranja dulce con jitomate

Chilitos verdes con aguacate.

Sandia colorada,

Para la niña enamorada.

Del verano, rojo y fría

Carcajada, rebanada de sandía.



LAS GAFAS DE LA JIRAFRA

La jirafa Rafaela
usa gafas de su abuela,
porque desde allá arribota
no ve ni hache ni jota.

Creyó que un enorme pino
era un jirafa muy fino
que le iba a hacer la corte;
¡vaya corte!

Que un erizo con un año
era una esponja de baño
y se lavó en bañador;
¡qué dolor!

Que la serpiente Consuelo
era un lazo para el pelo
y la llevó en la cabeza;
¡qué belleza!

Que un avestruz con
sombbrero
era un hermoso florero
y lo colocó de adorno;
¡qué trastorno!

Y que era Alejo el Cangrejo
un despertador muy viejo
que atrasaba con frecuencia;
¡qué paciencia!

La jirafa Rafaela
usa gafas de su abuela,
porque desde allá arribota
no ve ni hache ni jota



LOS ANIMALES

Aleteó un tordo.... y su ruido me cayó gordo

Cacareó una perdiz.... y yo ya la perdí

Paseaba orondo un elefante.....y feliz lo

montaba un infante

Se arrastró un apetecible

gusano.....hambriento que se lo come un

enano

Bailó reguetón la jirafa.....y de emoción se

desmayó rafa

Movía la cola alegre el perro.....oyendo el silbido desde aquel cerro

Maulló con fuerza el gato.....triste chillaba cada rato

Corría raudo el ratón.....huyendo con el quezón

Se durmió temprano la gallina.....en pijama por ser ave fina

Rugía con fuerza el león....se me arrugó hasta el ¡Pantalón!

¡Carrúcate aquí!, ¡Carrúcate aquí!, dice la paloma.....y enamorado su novio se asoma

Hizo muecas el chango.....haciendo monerías su pareja, bailó tango

Cantó como diva la urraca.....con gran susto todos corrieron a la barranca

Alumbró la luciérnaga.....porque hubo fiesta en la ciénaga

Cantó ¡Cu-Cu!, ¡Cu-cu!, el buho.....por miedo que se zurra en la noche el burro

Galopaba veloz el caballo.....ni tanto, pues lo alcanzó

un rayo

Disque mascaba chicle la oruga.....solo lo

chupaba se hacía taruga

Rockanrroleó bailando el gorila....para admirarlo, los animales hacían fila

Bufó de angustia la ballena....le hicieron daño unos tacos de rellena



Veía oscuro el pez martillo.....ansioso prendió un cerillo
Se contorneaba la serpiente.... ¡Pobre!...le dolía su único diente
Karateó el flamingo.....pegando siempre un brinco
Cocinó sabroso la rata.....se quemo la cola y la pata
Se casó ilusionado el pato... ¡Qué chiste, lo hace cada rato!
Se acicaló el guajolote.....con maquillaje y polvos
de achiote
Hizo muecas la rana.....porque se parecía a
tu hermana
Leyó su poema el cocodrilo.....muy inspirado
junto al río Nilo
Se moría de frío el pingüino....se calentó con un
poco de vino
Se compró un abrigo el oso....de su compadre estaba celoso
Marchaba en fila la hormiga....chismeando con su mejor amiga
Se durmió la cigarra..... ¡Cuaz! que se le cae la guitarra
Se despertó a trabajar el zorro....se volvió a dormir, aún el día estaba muy morro
Llegó apestando un jilguerillo.....había jugado con el zorrillo
Por el olor, los demás animalitos le hicieron cara para que el final también rimara.



MANOLITO EL CARACOL

Manolito el Caracol
sale sólo si hace sol,
pues no le gusta ni un pelo
que llueva lluvia del cielo.

-Es caracol de seco-
explica a todos su hermano.
-Sueña de noche y de día
con vivir en Almería.

¿Y qué hace un caracol
viviendo bajo una col,
si él lo que quiere es estar
muy cerquita de la mar?

Manolo le echa coraje,
coge todo su equipaje
y se dispone a viajar
hasta roquetas de Mar.

¡Vaya, vaya, vaya, vaya..,
pero qué enorme es la playa!
Y olvida pronto su pena
tomando el sol en la arena.

Un día llega una ola,
arrastra una caracola...
y Manolo, de repente,
se enamora locamente.

Caracola y Caracol
son felices bajo el sol:
se pasean por la orilla,
de la mano y sin sombrilla

Caracol y Caracola
ya no están solo ni sola
y se quieren a rabiar
allá en roquetas de Mar.

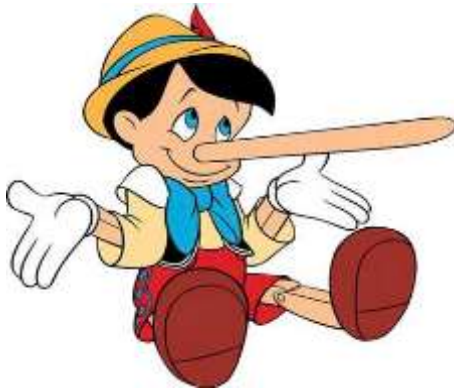


PATASUCIA

Patasucia fue a la tienda
A comprar un par de medias
Como medias no había
Patasucia se reía
Ja, je, ji, jo, ju,
Patasucia eres tu.



PINOCHO



A la vuelta de la esquina
Me encontré con Don Pinocho
Y me dijo que contara hasta ocho
Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro
Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho.

TODOS CUENTAN

En la casa de Andrés
todos cuentan hasta tres.
Uno, dos y tres.

En la casa de Francisco
todos cuentan hasta cinco.
Uno, dos, tres, cuatro y cinco.

En la casa de Renato
todos cuentan hasta cuatro.
Uno, dos, tres y cuatro

TRABALENGUAS

Los trabalenguas, también llamados destrabalenguas, son oraciones o textos breves, creados para que su pronunciación en voz alta sea de difícil articulación. (*García Cuevas Humberto. Español I. Ediciones Larousse. México, D.F. 1994. p.p 23*)





Yo tengo una cabra: ética,
peretica,perimpimpletica, peluda, pelada,
perimpimpletica. Que tuvo un cabrito: ético,
peretico, perimpimpletico, peludo, pelado,
perimpimplado. Si la cabra no hubiera sido: ética,
peretica, perimpimpletica, peluda, pelada
perimpimplada. El cabrito no hubiera sido etico,
peretico, perimpimpletico, peludo, pelado,
perimpimplado.

Erre con ""erre"" cigarro, ""erre"" con ""erre""
barril. Rápido corren los carros, Cargados de
azúcar del ferrocarril.



Había una vieja, virueja virueja, de pico picotueja
de Pomporerá. Tenía tres hijos, virijo virijo, pico
picotijo de Pomporerá. Uno iba a la escuela,
viruela viruela, de pico picotuela de Pomporerá.
Otro iba al colegio, viregio viregio, de pico
picotuejo de Pomporerá. Y otro iba al estudio,
virudio virudio de pico picotudio de Pomporerá. Y
así termina el cuento, viruento, viruento, de pico
picotuento de Pomporerá.

Si Pancha plancha con cuatro planchas ¿Con cuantas planchas plancha Pancha?



El rey de Constantinopla se quiere desconstantinopolizar. El desconstantinopolizador que lo desconstantinopolize buen desconstantinopolizador será.

Yo tenía una gata ética pelética pelada peluda con rabo lanudo, que tenía tres gatos éticos peléticos pelados peludos con rabos lanudos. Si la gata no fuese ética pelética pelada peluda con rabo lanudo, los gatitos no fuesen éticos peléticos pelados peludos con rabo lanudo.



Cuando cuentas cuentos
cuenta cuantos cuentos cuentas
porque si no cuentas cuantos cuentos cuentas
nunca sabrás cuantos cuentos contaste

Yo tengo una gallina pinta, piririnca, piriranca, rubia y titiblanca, esta gallina tiene unos pollitos pintos, piririncos, pirirancos, rubios y titiblancos, si esta gallina no fuera pinta, piririnca, piriranca, rubia y titiblanca, no tuviera los pollitos, pintos piririncos, pirirancos, rubios y titiblancos!



Tres tristes tigres
tragaban trigo en tres tristes trastos
sentados tras un trigal.
Sentados tras un trigal,
en tres tristes trastos
tragaban trigo tres tristes tigres.



Parra tenía una perra. Guerra tenía una parra.
La perra de Parra subió a la parra de Guerra.
Guerra pegó con la porra a la perra de Parra.
Y Parra le dijo a Guerra:

- ¿Por qué ha pegado Guerra
con la porra a la perra de Parra?

Y Guerra le contestó:

- Si la perra de Parra no hubiera subido a la parra de Guerra,
Guerra no habría pegado con la porra a la perra de Parra.





María Chuchena su choza techaba, y un techador
que por ahí pasaba le dice: María Chuchena, ¿Tu
techas tu choza o techas la ajena? No techo mi
choza ni techo la ajena. Yo techo la choza de María
Chuchena.

Los trabalenguas se han hecho para destrabar la
lengua, sin trabas ni mengua alguna y si
alguna mengua traba tu lengua,
con un trabalenguas podrás destrabar tu lengua.



Yo compré pocas copas,
pocas copas yo compré,
como yo compré pocas copas,
pocas copas yo pagué

La golondrina estaba con el golondrino
golondriniando en la golondrinería con sus
golondrinitos, y se hizo una golondrinería



REFLEXIONES SOBRE EL TRABAJO REALIZADO

Recopilar una variedad de acertijos, adivinanzas, canciones, chistes, coplas, cuentos, fábulas, leyendas, poesías, refranes, rimas, trabalenguas, ejercicios y juegos de motricidad fina y gruesa, así como juegos numéricos y manualidades de distintos autores, para obtener la antología de literatura infantil presentada, fue satisfactorio para mí, porque sé que poseo una valiosa herramienta que me será de gran utilidad al estar frente a grupo en mis prácticas docentes.

A través de esta antología los niños se van a entretener y al mismo tiempo van a ir adquiriendo el hábito por la lectura y una variedad de aprendizajes.

Me agrado elaborarla porque al investigar las gran variedad de literatura infantil presentada fui recordando mis momentos en la primaria, transportándome a través de mi imaginación a mundos de fantasía y diversión y también al mismo tiempo fui visualizando lo que deseo lograr con estos textos en mis alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

Barajas Rafael. Fábulas de La Fontaine de Sodas. La línea. 24 p.p.

Briggs Katharine M. Cuentos populares británicos. Ediciones Siruela. Segunda edición, febrero 2001. 382 páginas.

Cuevas Humberto. Español I. Ediciones Larousse. México, D.F. 1994. 170 p.p

Esopo. Cuentos universales. edit. Juventud . Barcelona, 2004.

Esopo/Samaniego, Félix María de. Fábulas. Susaeta. Madrid 1981.

García Cuevas Humberto. Español I. Ediciones Larousse. México, D.F. 1994. 170 p.p.

García Teijeiro. Coplas. Edit. Galaxia.

Gómez Miguel. Adivinanzas infantiles. Editores S.deR.L. México, D.F. 80 p.p.

Gonzales Guillermo. Leyendas. Editado por el Depto. de Difusión Cultural de la Universidad Autónoma del Sudeste.

González Mogollón María de los Ángeles. Español I. Edit. Santillana. 176 p.p.

González Pérez, Ana Midiala. Aprende jugando. Edit. Universitaria, 2008. 69 p.p.

Graves Robert. Los mitos griegos. Alianza editorial.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Manualidad>

http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/mate/lugares/mate2k.htm

Humberto. Español I. Ediciones Larousse. México, D.F. 1994. 170 p.p.

Jiménez Arreola Margarita. Leyendas de ayer, hoy y siempre. Instituto Politécnico Nacional. México.

Lorenz, Thilde. 66 juegos de manos: juegos rítmicos para manos y dedos..Akal, Ediciones. Madrid, 2001

Marín Liliana. Juegos, pasatiempos, canciones y chistes. Edit. Mexicanos. 62 p.p.

Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation

Pierre Grimal. Diccionario de Mitología griega y romana. Editorial Paidós. 600 páginas.

Poncela Anna M. Fernández. Canción Infantil. Antropos.158 p.p.

S.E.P. Leyendas Mayas. México.

S.E.P.Leyendas Mexicanas de antes y después de la Conquista. Edit. EDAMEX

